免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：(UCG)游戏机实用技术 VOL.312

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年12月19日

页数：124页

失败不要紧，最可怕的是跌倒了就没再爬起

Tot. 312

PS3全球出货突破7000万 · PS4或亮相明年E3展

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



攻略透解

杀手47 赦免

全潜入高评价刺杀攻略+全证据位置

研究中心

光环4/无尽传说2

跃出 动物之森/跨界计划

焦点

Wii U

首发报道&实机评测

前线狙击

莱顿教授对逆转裁判

恶魔之瞳/光明方舟

特快专递

鬼泣DMC DEMO版

本期启动 选票随刊发送

强作袭来

黑暗的召唤

Treyarch的系谱

新仇旧恨四十载

COD 黑暗行动 II 剧情深度解读

COD 黑暗行动 II

全挑战指南+丧尸研究报告+网战系统解析&对战心得

2012.12B 定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

24>

Gamehalo 热血最强 光环4 单人传奇邪道极限挑战

游戏试玩 刺客信条III 解放 身分系统及任务演示 | COD 黑暗行动 解密 便携行动

特别收录 FIFA 13 精彩进球集锦 | 新作影像 横行霸道V | 孤岛危机3 | 战争机器 审判日

本期赠品

Gamehalo DVD+光环4 精美海报

SP×SP？双重Special的《掌机王SP》就此诞生！

二十天磨一剑

全新改版《掌机王SP》

从Vol.196开始

出版周期延长化

新版《掌机王SP》将由原来15天出版一辑
延长至每20天出版一辑（两个月4本减少为两个月3本）

规格配置特刊化

新版《掌机王SP》总页数将增加至以往特刊才有的288页
除“口袋光环DVD”继续为大家带来精彩视频外
每辑还将附送更加精美实用的赠品

栏目内容精选化

新版《掌机王SP》由全体编辑利用二十天的制作周期
为大家呈现多彩内容
无论是选材、精细度、实用性、可看性都将全面提升

改版后第一辑精彩内容预告

－大作攻略潮－

纸片马里奥 超级贴纸｜特特莉的工作室
终极军团｜雷顿教授对逆转裁判
口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫



－特稿－
任天堂的企业哲学

3DS经典益智游戏
拉与落视频攻略

－专题－
历年掌机年末商战回顾

12月20日 敬请期待！

爱图e族 Vol.40

全彩64页+DVD-ROM数据光碟



十月新番到现在已是播出过半，大家是否已经从中挑选出了自己的最爱呢？相信许多观众都会把心中最佳的一票投给《中二病也要谈恋爱》，本期“卷首画廊”就带来这部超恶搞动画的爆笑点评，保证会让大家看得大笑不止哦！间谍作为世界上最为神秘莫测的职业，也是在电影中被塑造最多的职业之一，早已被大家所熟知。《间谍事典》就带领大家走近间谍的身旁，从各种实用工具入手近距离地了解间谍们的真实面目。趁着《福音战士新剧场版：Q》正在上映之际，“设定室”栏目也将呈现多位主角们的海量设定图，一起来欣赏吧！

已上市 各地报刊亭销售中

口袋玩家 Vol.61

全彩32开224页+DVD+精美赠品



本辑为大家带来系列新作《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》的详尽攻略，包括系统详解、流程攻略、资料等。专题企划《TV 动画 15 周年特辑：超世代篇》这才带领大家一起回顾曾经和小遥一起畅游芳缘大陆的旅行。研究所《口袋妖怪详尽分析》这次带来的是尼多王、隆隆岩、嘎拉嘎拉、地豚、念力土偶和海蚝蝓，一起来研究这些大地精灵们的战术！更多精彩内容尽在《口袋玩家》，抽奖活动继续进行。光盘收录《伟大之门与无限迷宫》试玩与《宠物小精灵 BW》第二季中文字幕动画。附送精美赠品：2013 年《口袋妖怪》主题年历。

12月14日 全国上市

PSP专辑 Vol.17

为PSP玩家服务的权威严谨专辑｜大16开208页+DVD光盘

PSP 从诞生至今已将近 8 年，虽然渐渐为后继的掌机所取代，但我们依然能够玩到许多好游戏，更忘不了它曾经带给我们的感动。自从上一本 PSP 专辑问世，至今大约又有了半年时间，也许发售表上的游戏已经慢慢成为文字恋爱 AVG 的天下，不过符合一般向玩家的游戏还是有不少值得推荐。为此，这最新的一本专辑就为大家沙海拾贝，捡起 PSP 的那些未期佳作来。

－典藏攻略－

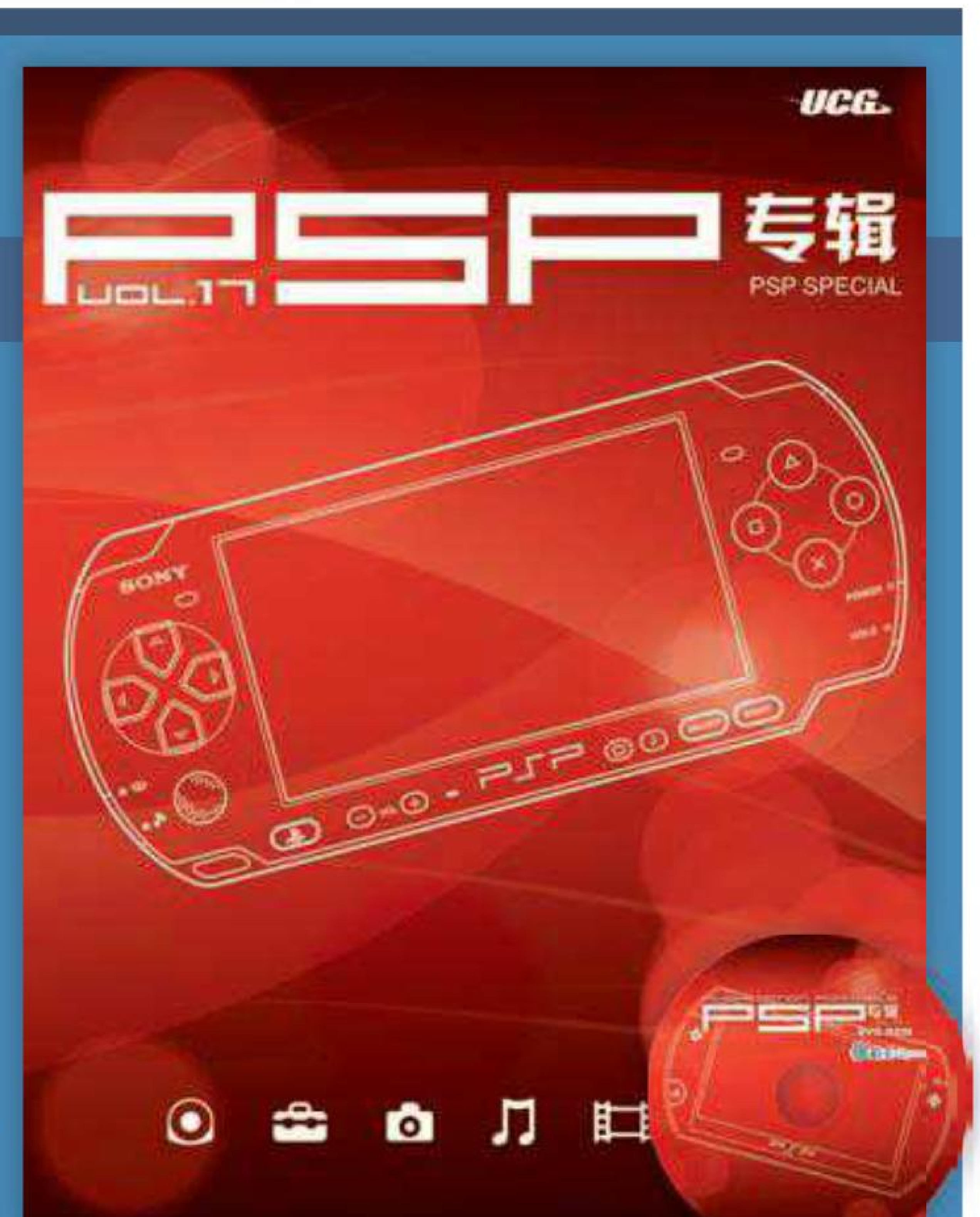
纸盒战机W｜超级弹丸轮破2 再见绝望学园
SD高达G世纪 超世界｜召唤之夜3｜召唤之夜4
启魂者｜冬宫异闻 天御柱｜最终幻想III
不可思议的迷宫 风来之西林4 加强版 神之眼与恶魔之脐

－特别企划－
公主战记
PSP八年征战回顾

－特稿－
销量前200名
PSP游戏大盘点

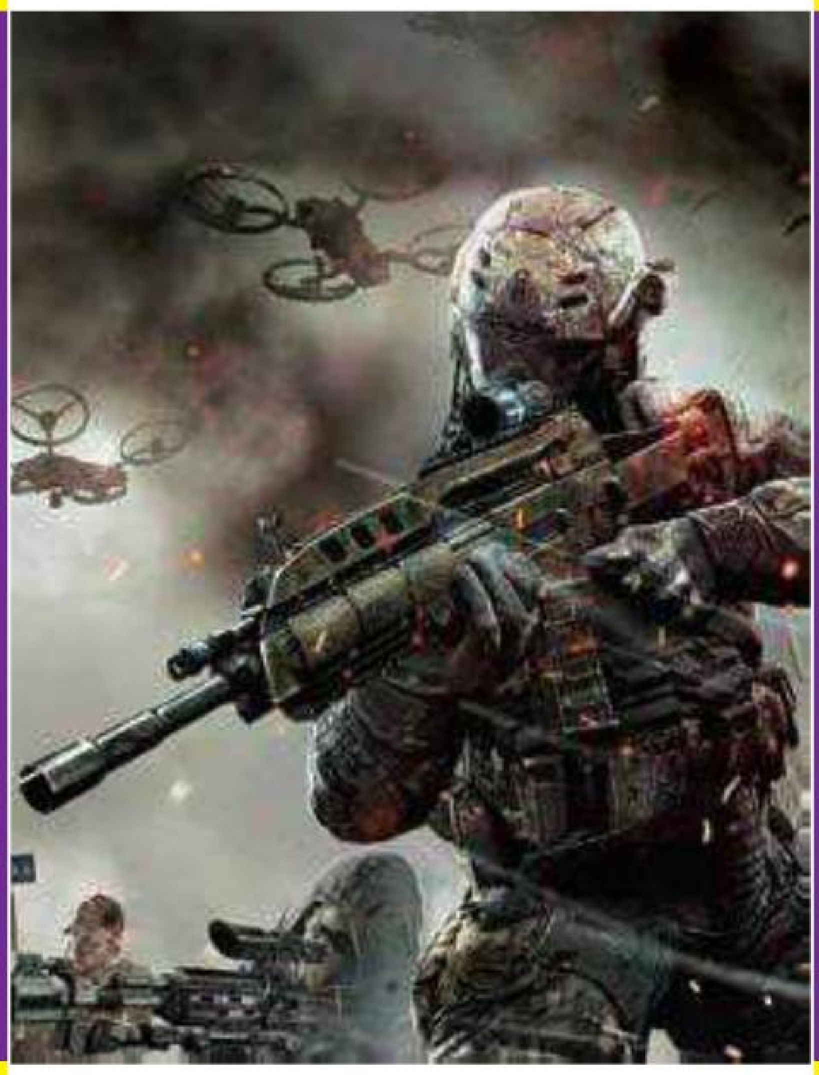
－游戏剧场－
最终幻想III 剧情小说

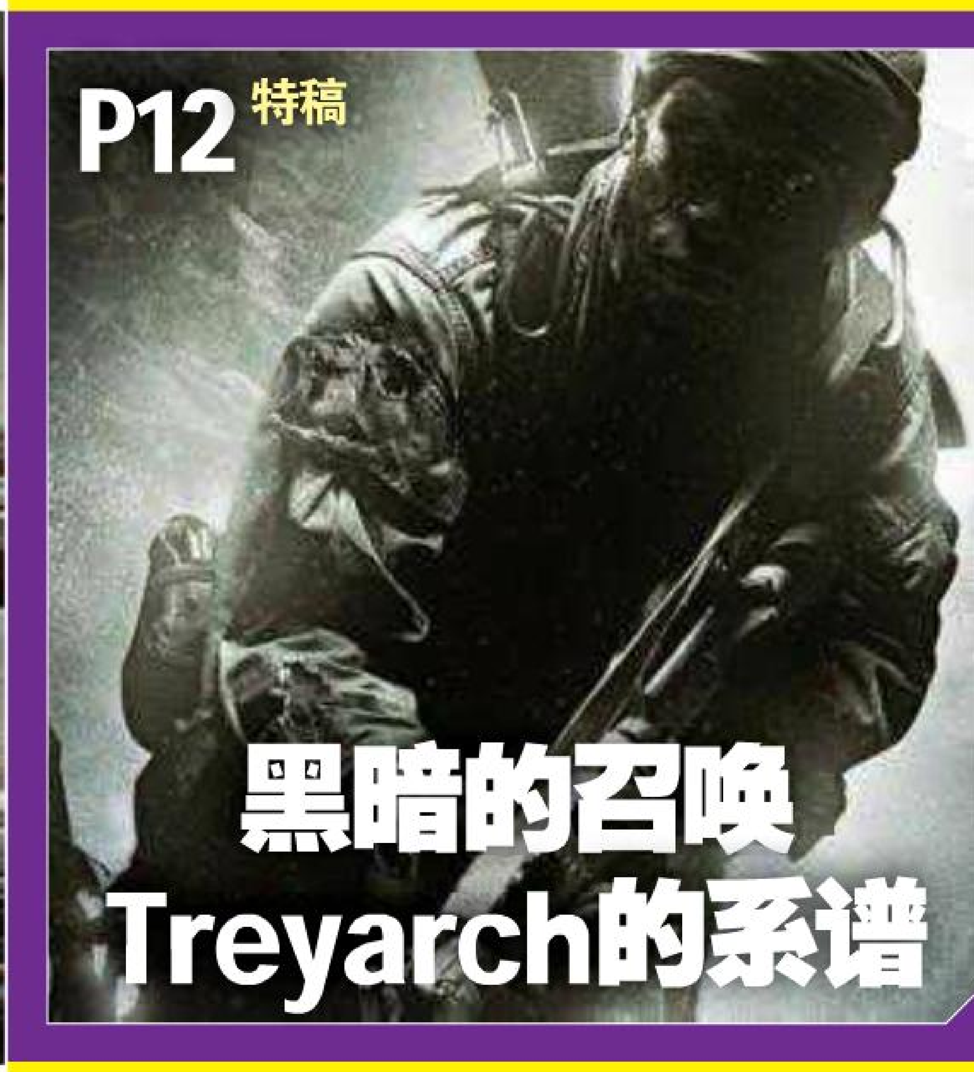
－玩转PSP－
PSP导购与破解指南
PSP游戏最强年鉴
以及更多精彩内容



12月7日 全国上市

CONTENTS







强作袭来

黑暗的召唤，Treyarch 的系谱	12
《COD 黑暗行动 Ⅱ》攻略	18
读游戏	38



总第 312 期
12B

COVER STAFF
封面用图：《COD 黑暗行动 Ⅱ》
封面设计：一刀

© 2004-2012 Activision Publishing, Inc.







读编交流

游风艺苑	107
读编往来	108
小编寄语	114
发售表	116

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

本期主打





新闻资讯

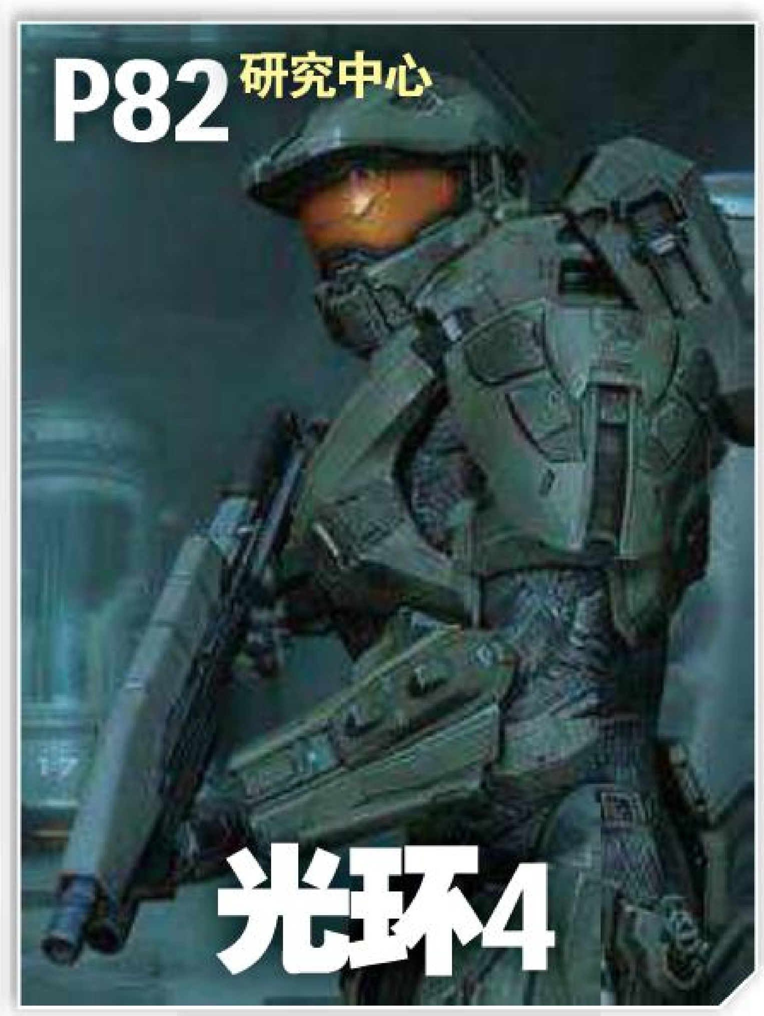
焦点	3
游戏情报站	46
黄金眼	50
前线狙击	52
莱顿教授对逆转裁判	52
光明方舟	54
恶魔之瞳	56
PS电玩大本营	59

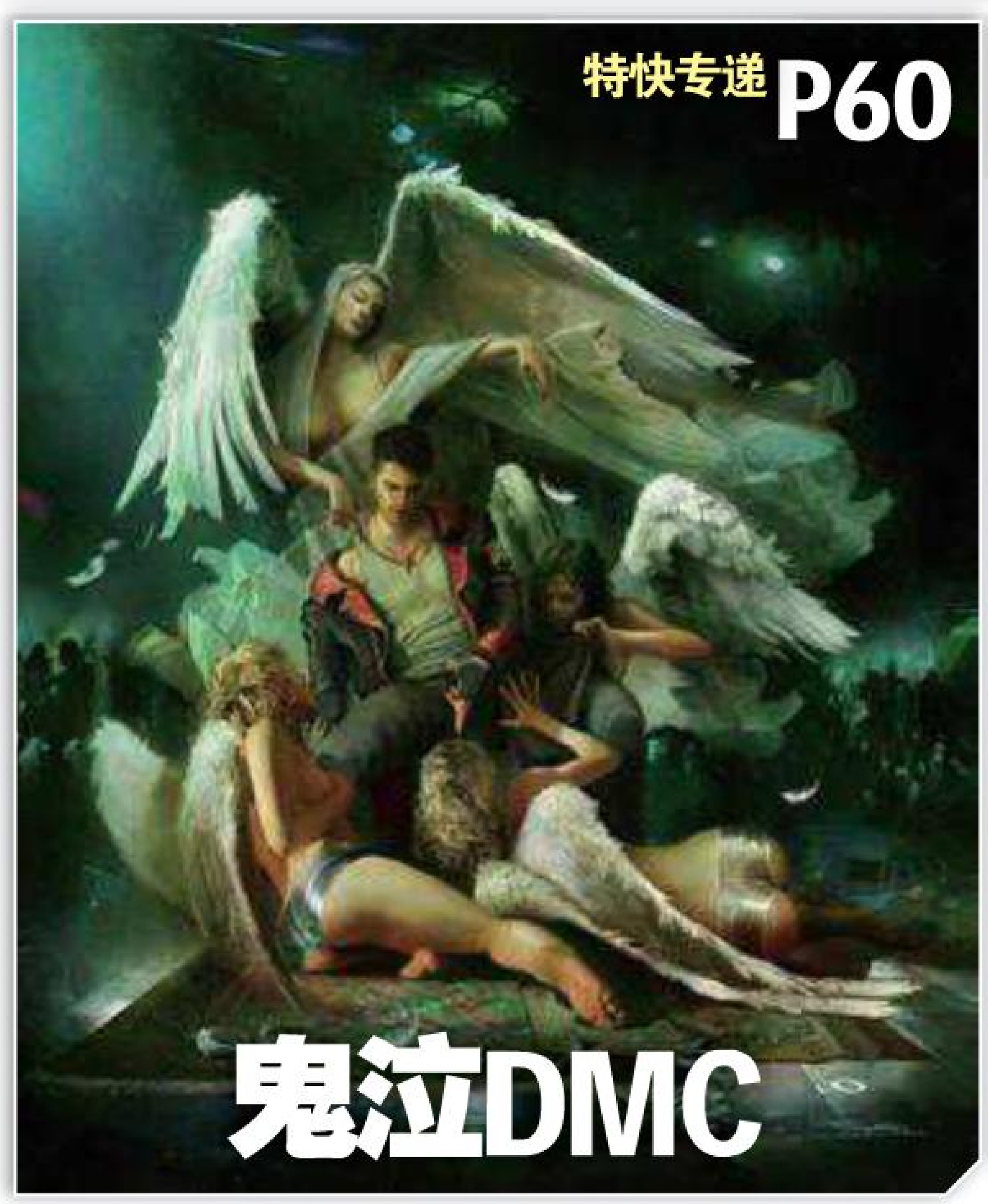
实用技术

特快专递	60
鬼泣 DMC	60
攻略透解	64
杀手 47 赦免	64
研究中心	77
跨界计划	77
跃出 动物之森	78
光环 4	82
无尽传说 2	88
VITA命	97
3DS应援团	100

游戏文化

游戏姬	102
自由谈	104
邪魔院	106











郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

疯兔 上窜下跳	光盘
跨界计划	77
莱顿教授对逆转裁判	52
索尼克全明星赛车 变形出发	光盘
跃出 动物之森	78
终极军团	51 光盘

PS3

007 传奇	光盘
COD 黑暗行动 Ⅱ	18 50
孤岛危机 3	光盘
鬼泣 DMC	60 光盘
横行霸道Ⅴ	光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	光盘
经典米奇 2 双重力量	50
空手家	光盘
尼特的故事 地下世界	光盘
杀手 47 赦免	51 64
守护者联盟	50
索尼克全明星赛车 变形出发	51 光盘
无尽传说 2	88
星系战场	51
战神 超凡	光盘
终极军团	51 光盘

PSP

光明方舟	54
偶像大师 闪亮音乐祭 跃动音符	光盘

PSV

COD 黑暗行动 解密	光盘
刺客信条 Ⅲ 解放	光盘
恶魔之瞳	56 光盘
尼特的故事 地下世界	光盘
索尼克全明星赛车 变形出发	光盘
特特莉的工作室 Plus 艾兰德的炼金术士 2	光盘

Wii U

007 传奇	光盘
FIFA 13	光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版	光盘
疯兔乐园	光盘
忍者龙剑传 3 刀锋边缘	光盘
丧尸 U	光盘
索尼克全明星赛车 变形出发	光盘

X360

007 传奇	光盘
COD 黑暗行动 Ⅱ	18 50
纯爱舞蹈社 Mint	光盘
孤岛危机 3	光盘
光环 4	82 光盘
鬼泣 DMC	60 光盘
横行霸道Ⅴ	光盘
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	光盘
经典米奇 2 双重力量	50
空手家	光盘
杀手 47 赦免	51 64
守护者联盟	50
索尼克全明星赛车 变形出发	51 光盘
星系战场	51
战争机器 审判日	光盘
桌球国度	51

Gamehalo

本期光盘精选内容







游戏试玩

便携行动
COD 黑暗行动 解密
试玩
疯狂贵妇喋血街头
刺客信条Ⅲ 解放
身分系统及任务演示

热血最强

光环4
单人传奇邪道极限挑战

特别收录

FIFA 13
精彩进球集锦

新作影像集锦

忍者龙剑传3 刀锋边缘
特特莉的工作室Plus 艾兰德的炼金术士2
横行霸道Ⅴ
恶魔之瞳
终极军团
007 传奇
蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版
孤岛危机3
鬼泣DMC
FIFA 13
战争机器 审判日
战神 超凡
空手家
尼特的故事 地下世界
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3
疯兔乐园
疯兔 上窜下跳
索尼克全明星赛车 变形出发
丧尸U
纯爱舞蹈社 Mint

电影前线

宿主/惊天魔盗团/末日之战
魔境仙踪

ENDING SONG

偶像大师 闪亮音乐祭 跃动音符

本期光盘特别附赠

UCG311游风艺苑作品







您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/KZE6Of1Lr9U/
密码:DU7665ERM5

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①COD 黑暗行动 Ⅱ	Activition ②	主视角射击 ③
④多机种 Call of Duty:Black Ops Ⅱ	⑤	⑥ 美版
2012年11月13日 ⑦	1~16人 ⑧	59.99美元 ⑨
对应机种为PS3/X360 ⑩		⑪对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：马 骏
宋 恺

编　　委：冯 健
王锐愚
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年12月16日
定　　价：人民币12.00元

Wii U北美低调上市



焦点

11月18日任天堂在纽约"任天堂世界"总店举办了Wii U的首发活动，美国任天堂总裁雷吉出席了本次活动。在倒计时结束时，他将第一台Wii U亲手交给了排在队伍最前面的Isaiah Triforce Johnson。Isaiah是任天堂的忠实支持者，在Wii U首发前一个月就开始排队，此前任天堂多部主机的美国首发都是他排在最前面。

尽管有许多玩家冒着寒风在时代广场排队，但在其他多数地区，任天堂的首发却出人意料的低调。举办午夜首卖活动的商店数量远没有《COD 黑暗行动 II》多，多数GameStop分店没有举办首发活动。美国的许多沃尔玛相关工作人员甚至不知道Wii U已经上市。不过Wii U在欧美消费者中的认知度并不低。根据著名市调机构尼尔森的调查统计，在美国6～12岁的少年儿童中，最受欢迎的圣诞礼物是iPad（48%），排名第二的就是Wii U（39%），甚至高于iPhone（33%）。在13岁以上的少年中，Wii U的受欢迎程度也排名第四（17%），远高于其他游戏类产品。

CHECK 1 小问题如影随形

Wii U发售后也出现了许多负面报道。首先是玩家买回Wii U之后要下载大小超过1G的固件，强制安装之后才能正常使用，而下载速度并不快。更有报道说如果在下载并安装固件的过程中断电，就有可能导致主机变砖。此外还有Wi-Fi设置问题、HDMI输出错误等报道，更有玩家表示无意中进入了Wii U的管理调试界面，意味着可能轻易将其破解。另外，任天堂重点宣传的TVii视频点播功能已经延期到12月份开通。

至于大家最关心的平板手柄，媒体的评价整体上是乐观的，不过也有人抱怨其电池续航时间太短，而且会遇到手柄无法同步的情况。无法多点触摸是最受诟病的先天缺陷之一。





CHECK 2 软硬件销量比创新高

至截稿日，任天堂仍未发布Wii U的软硬件销售数据，不过一些零售商的数据可以提供参考。

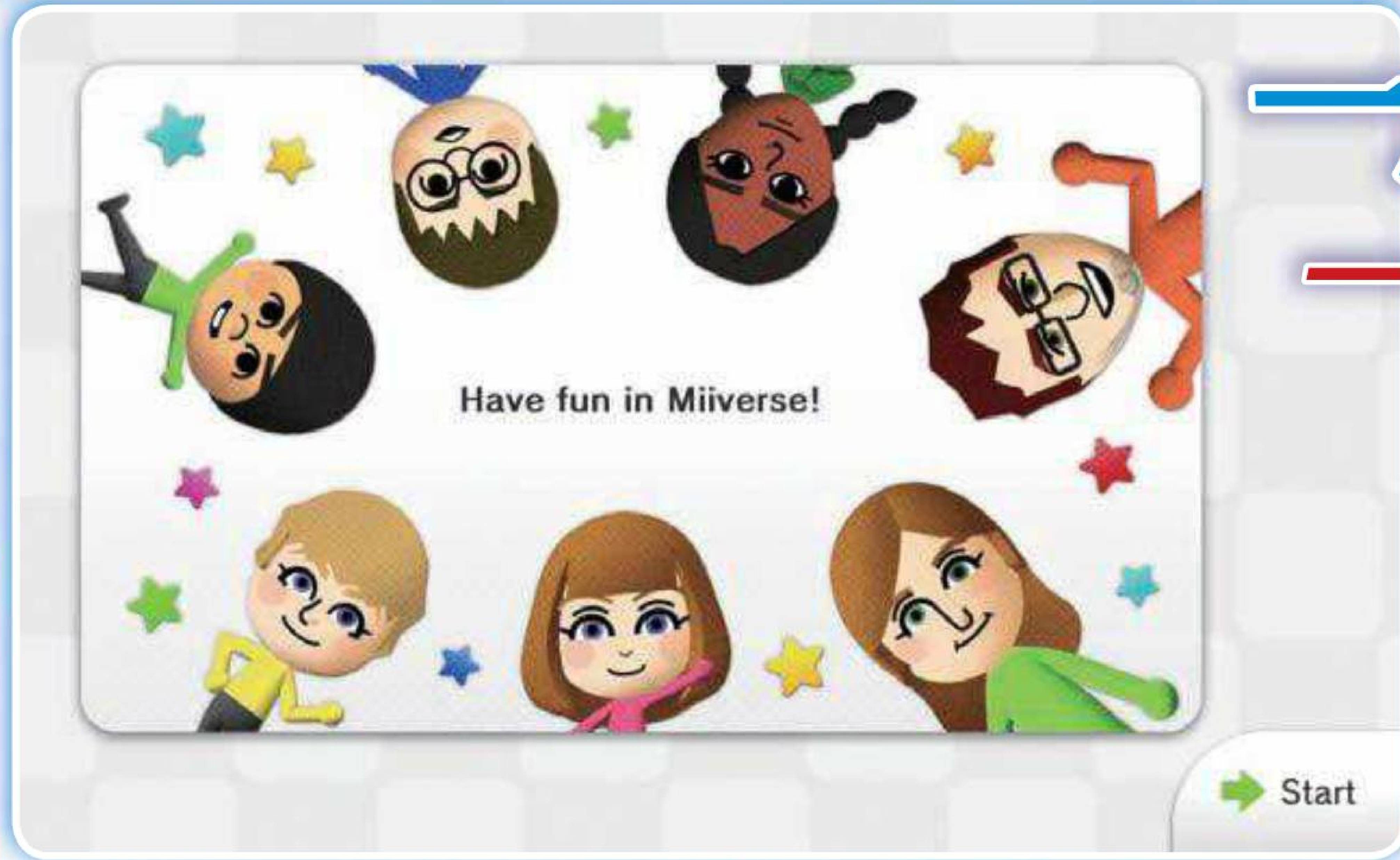
全球最大游戏零售商GameStop获得了任天堂50万台的Wii U出货配额，而GameStop在Wii U发售前后多次表示主机处于供不应求的状态，所以这50万台应该很快便销售一空。此外，GameStop在Wii U发售前表示，相应的游戏软件预订量达到了120万套，相当于软硬件销售比例达到2.4:1，这是当年Wii软硬件销量比例的两倍。这要归功于Wii U首发期间有《COD 黑暗行动 II》、《刺客信条3》等众多第三方大作，游戏的数量与整体质量都可以说是十余年来主机首发中最强大的。

另外，雷吉表示任天堂对Wii U的软件销量报以厚望，他说："只要消费者买一套游戏，那么整个主机销售的买卖就是有利可图的。"也就是说一套游戏的利润就足以填补一台主机的亏损。

CHECK 3 年底前销售350万？

据IHS Screen Digest的可靠分析报告，到今年12月底之前，Wii U全球销量将会达到350万台。相比之下，Wii在2006年同期的销量为310万套。IHS认为在年底之前，Wii U缺货的状态都无法得到缓解。IHS还对Wii U的长期发展进行了预测——预期在其发售四年内的总销量为5320万台，仅为Wii同期的70%左右。IHS高级分析家Piers Harding-Rolls说："这次Wii U的创新，加上任天堂的部分优质游戏，将不足以维持其长期热销，而且其售价也较高。"





一屏点出新世代
——Wii U首发实机评测

2004 年 NDS 的发售标志着任天堂进入了革新的时代。在这 8 年的时间里，任天堂为全球玩家带来了很多令人眼前一亮的游戏方式，并且逐渐改变着人们对传统游戏的看法。继 NDS、Wii、3DS 之后，又一部有着全新概念的主机 Wii U 也终于与我们见面了！这次 Wii U 将平板电脑的概念融入到电视游戏之中，同时又是任天堂推出的首部高清主机，业界和玩家都对 Wii U 寄予了厚望。虽然这台主机在未来能展现出怎样的可能性还不得而知，但游戏业的历史无疑又再次向前推进了一大步！

文 纱迦 & 宇宙人　美编 心の永恒

CHECK 1 Wii U硬件全剖析

主机正面



主机背面



平板控制器正面



平板控制器背面



平板控制器使用感受

先说说平板控制器外观，控制器背面是磨砂的，而正面则是类似于 PSP-1000 型所采用的玻璃陶瓷工艺，表面光滑闪亮，散发着一股高贵感，但同时难免引来了指纹和油污的问题。

控制器尺寸看上去比较大，约 500g 的重量虽然谈不上轻便，但实际使用时并没有想象中重。背部的凹凸部分与手掌的贴合度良好，握在手中拇指正好能贴服地放到两个摇杆上，十字键和最常用的 A/B/X/Y 四键位置显得有些尴尬。背部 ZR/ZL 键的键位恰到好处，L/R 键的位置因为在最顶端，多少存在一些距离。最常用的 A/B/X/Y 四个键手感一般，键程和手感比不上 Wii 的传统手柄上这 4 个按键，但无疑比 3DS 的出色很多。背部 ZR/ZL 键的键程略浅，手感与 Wii 手柄的 B 键持平。

接着是中间的屏幕，屏幕尺寸是 6.2 寸，16:9。因为在 Wii U 运行时，数据处理都是由主机负责，再将画面分别传送到显示器和平板控制器，所以完全不用担心延迟、不同步、或者反应慢等现象。而且令人意想不到的是，下屏幕分辨率虽然是标准的 FWVGA（854×480），但表现效果却非常出色。当时据其他编辑在 TGS 试玩后说画面跟 PSV 相仿，笔者还有些质疑，但实际体验过后就完全打消了——毕竟细想一下，作为同一个硬件的“播放器”，手柄显示器和电视之间自然不存在数据源的差距。

最后提醒一下大家，单手拿着手柄的时候稍有不慎很容易会脱手掉落，而且也不像 Wii 控制器那样有栓安全绳的口，千万要注意。

关于分屏游戏

Wii U分屏功能大致上可以分3种：1. 手柄屏幕跟电视同步显示，比如《新超级马里奥兄弟U》，玩家可以通过触摸屏在游戏的画面上实现各种功能；2. 类似NDS那样，手柄上显示菜单、地图等画面，比如《蝙蝠侠 阿克汉姆城重装上阵版》；3. 多名玩家进行游戏的时候实现分屏功能，比如《无双大蛇2 加强版》，控制器上的屏幕会显示该名玩家此时的画面，而另一名玩家的画面会在电视上显示，实现了不用切割屏幕就能多人游戏的功能。

经测试，主机就算没接上任何视频输出线，依然能利用平板控制器开机以及运行浏览器等应用程序，进入游戏也毫无问题。所以像《马里奥U》这种游戏只要手柄在身边，而且离主机不远就能随时进行游戏后。不过像《蝙蝠侠》这些直接进入了游戏，手柄也只会显示地图画面，导致无法正常游玩。


■主机电源


■高速HDMI线


■平板控制器充电器

■豪华版专属内容



默认其他配件

主机电源 美版机器附带的是120V两脚的电源，国内使用之前需要事先准备120V转220V的变压器。注意电源其中一只脚宽度稍大，部分变压器的插口可能无法接入，如果出现这种情况可以用多口的排插接到变压器上，然后让电源接到排插上即可（这样一来也可以同时给平板控制器充电了）。另外，主机的电源接口虽然跟Wii相同，但由于电源功率不一致，不建议大家使用Wii的电源给Wii U供电。

平板控制器充电器 专用充电器，美版跟主机电源一样适用电压为120V，需要转接变压器使用。

豪华版专属内容

手柄充电支架 跟3DS的充电支架类似，支架背部有连接充电器的接口，接上电源之后把平板控制器放上去即可充电。

平板控制器普通支架 普通支架，不具备充电功能。

主机支架 两个简单的U型托架，可以安装到机器底部侧边两个的凸起位置，让机器垂直放置。

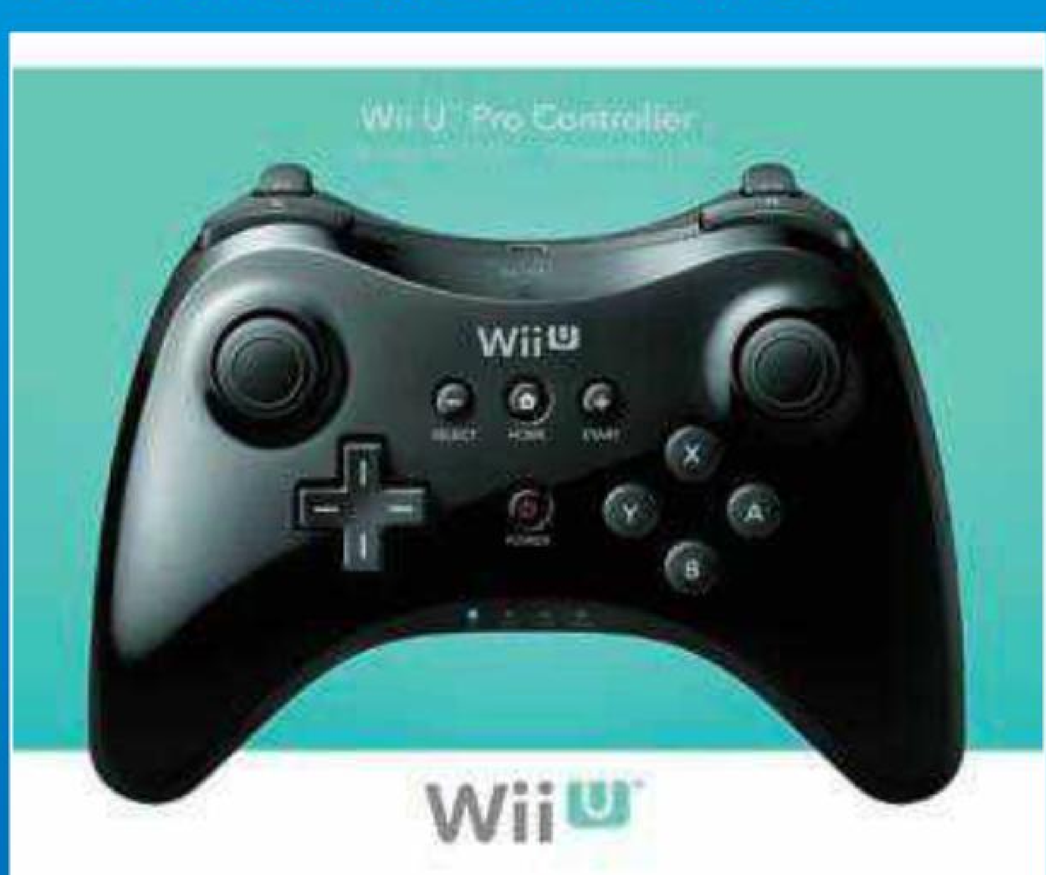
红外线感应棒 使用Wii手柄进行感应操作时需要用到的感应棒。

其他常用周边

Wii U传统手柄

售价:65.98美元

部分游戏对应的传统手柄，能跟主机直接建立无线连接，同时最多支持4个。可利用配套的专用线连接USB口进行充电。



Wii U麦克风

售价：24.99美元

通过USB线跟主机直接连接的麦克风，对应《跳舞吧4》和《Sing Party》等游戏。



兼容Wii的周边

Wii控制器

Wii U的菜单界面跟Wii相似，所以设定完成之后，Wii控制器也可以用在主界面或部分软件的操作，甚至开机、关机。


◀Wii控制器


■其他Wii专用视频输出线


◀Wii/Wii U专用USB有线LAN连接器

Wii/Wii U专用USB有线LAN连接器

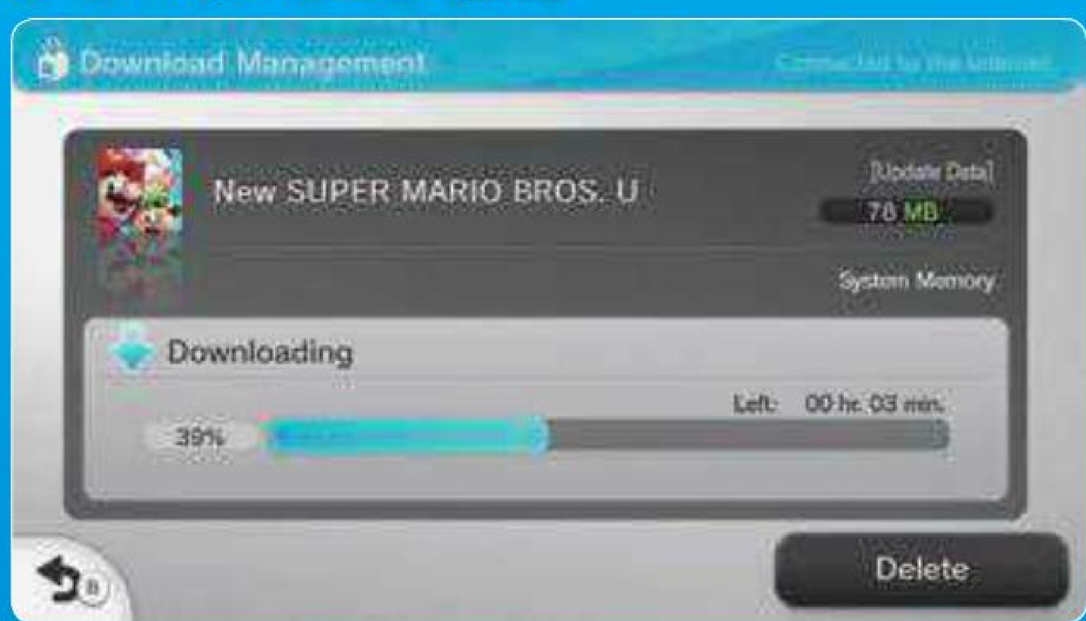
Wii U虽然配备了无线网卡，但是机器本身并没有网线接口，因此如果需要连接有线网络，必须要用到这个USB有线网络连接器。连接器对应10BASE-T和100BASE-TX两种制式，连接后者时通讯速度跟10BASE-T一样。

CHECK 2 Wii U内置软件

刚买回来的 Wii U 主机，便已经自带了不少程序，其中不乏一些实用软件，下面就为大家简单介绍一下。部分在国内无法使用的程序以及功能比较简单的程序就不进行详细介绍了。**笔者是以无线方式连接电信 20M 光纤，下文所提到的用时均为在此网络环境下测得的数据，仅供大家参考。**

升级更新

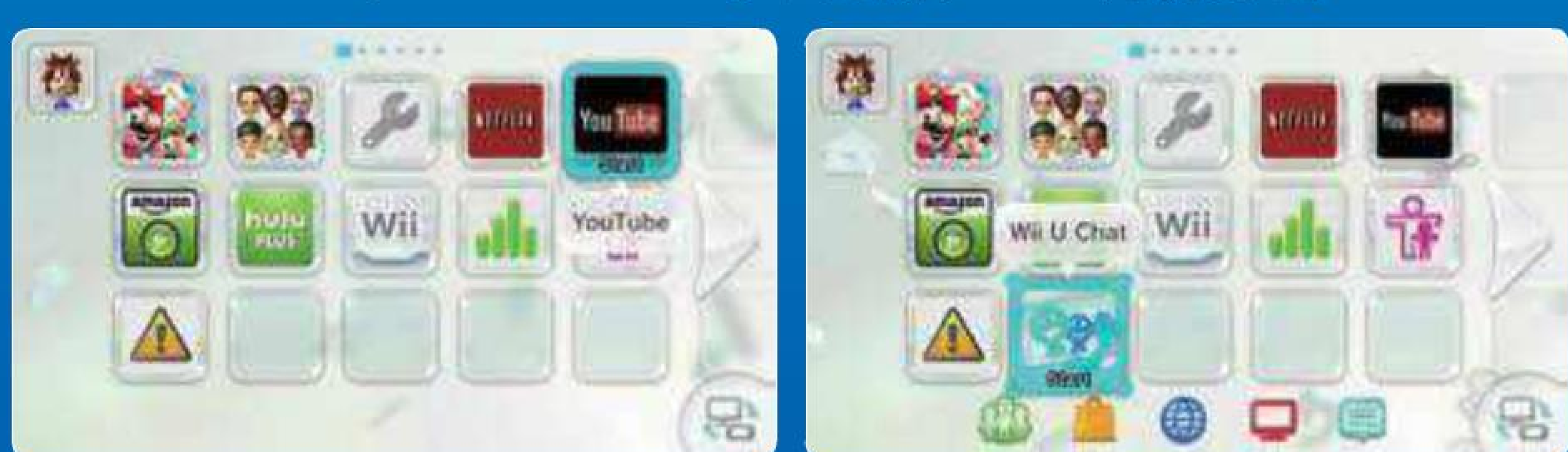
刚买回来的美版 Wii U 就已经可以对系统进行升级更新了。当玩家联上网络时，系统就会询问你是否要进行升级。此外亦可以进入 Wii U 主界面中的 System Settings 中手动选择升级。这次系统升级的更新文件大小不明，从可用容量的变化来看，应该超过 1GB。和其他主机一样，Wii U 进行系统升级时不能进行其他操作，也不能关机或拔除电源，请务必保持网络畅通。笔者耗时约 81 分钟完成整个升级过程。



▲《新超级马里奥兄弟 U》的更新文件有 78MB 之巨。

升级之后在 Wii U 主界面会多出 6 个内容，分别是第三排第二格的 Wii U Chat，以及屏幕最下方的 5 个选项：Miiverse、Nintendo eShop、Internet Browser、Nintendo TVii 和 Notifications。最关键的 Miiverse 将会单独介绍。

除了系统之外，部分 Wii U 内置的程序以及游戏也需要更新，当玩家保持联网状态下进入对应的程序或游戏时，系统就会给出更新提示，不过和 PS3、X360 不同的是，玩家可以选择无视继续运行程序或游戏，这时更新文件的下载会自动转为后台下载，在网络有空闲时进行下载。具体情况可以在 HOME 菜单中的 Download Management 中查看。Wii U 游戏的更新文件都不小，远大于 X360，这点和 PS3 比较接近。


▲升级前后的 Wii U 主界面对比图。

内置程序简介

Mii Maker：顾名思义，这是让玩家来设计 Mii 的专用程序。玩家可以随时更改自己的 Mii 造型，也可以导入已有的 Mii 造型。很多游戏中都可以用 Mii 造型亲自上阵。

System Settings：进行系统设置的地方，设置网络、电视设定等等都在这里。

Netflix、YouTube、Amazon Instant Video、Hulu Plus：四家著名国外视频网站为 Wii U 提供的服务，国内玩家就不必深究了。

Wii Menu：运行 Wii 游戏和软件的菜单。

Daily Log：日志，可以在此按月按天查看自己在游戏和软件上投入的时间。

Parental Controls：家长监护。如果担心小孩子玩到一些不该玩到的东西，就可以在这里设置主密码来进行监控。

Health and Safety Information：健康安全公告。

Wii U Chat：和好友聊天。

Miiverse：进入 Miiverse。

Nintendo eShop：进入任天堂官方商店。

Internet Browser：使用 Wii U 的浏览器上网。



Nintendo TVii：任天堂提供的视频服务，不过要等到 12 月才会开放。

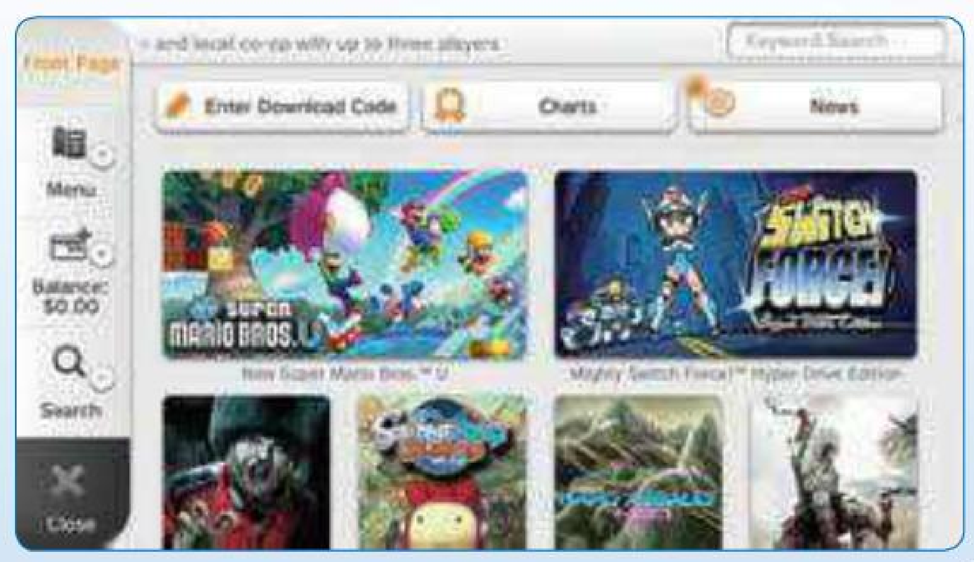
Notifications：通知。在此查看各种官方公告和系统提示。

Internet Browser

Wii U 自带的浏览器上网速度非常快，这点值得肯定。浏览器的届面比较简单，内置 GOOGLE 和 YAHOO 搜索。网址可以用平板控制器的触控屏点击输入，比较方便。但功能方面还有待完善，美版机没有中文和日文输入法，也没有复制粘贴功能，访问国内视频网站如土豆、优酷时也不能播放视频。由于触控屏不支持多点触摸，所以操作方面肯定比不上智能手机和平板电脑，不过利用两个摇杆来移动和放缩页面的设计还是比较方便的。


▲在 Wii U 上访问 ucg.cn，可以看到中文显示十分正常。

Nintendo eShop



▲重点推荐的游戏会列在首页最上面。

由于机能全面进化，任天堂官方商店的内容也丰富了不少，除了独有的下载游戏，首发大作的下载版、各作新作宣传影像都已悉数上架，一开张就给人琳琅满目的感觉。进入商店时玩家可以直接以自己的任天堂俱乐部会员账号登陆，也可以先不登录进去看看。

eShop 的风格与 PSN 和 Xbox LIVE 都不太一样，首页左边从上往下分别是菜单（Menu，对应 Y）、电子钱包（Balance，对应 +）、搜索（Search，对应 –），上边有搜索栏（Keyword Search）、兑换代码（Enter Download Code）、销量榜（Charts）和新消息（News）。

在 Featured Games 这一栏，玩家可以看到所有首发光盘游戏，点进去就可以直接购买下载版，不过下载版的价格并不便宜，和光盘版相比无优势可言。除了这种实体变数字的游戏外，还有专门的下载游戏，这类游戏被分到 Indie Games 里，目前有《三连星 2 导演剪辑版》、《Chasing Aurora》、《Little Inferno》等游戏。

在 Wii U Retail Games 这里，可以直接在线观看新作宣传影像。影像分为高清和标准两种，笔者尝试了长度正好为 1 分钟的《变形金刚 领袖之证》宣传影像，总共耗时 1 分 37 秒看完，速度可以接受。不过视频的画质并不是标准的 720p 而是略低。

在玩家菜单中，可以用信用卡或预付卡充值、编辑自己的采购单以及对游戏进行评价。其中评价系统，比较有意思。任天堂规定必须是玩家玩过 1 小时以上的游戏才能进行评价。而评价内容除了传统五星制外，还有一些简单的小调查，例如你觉得这个游戏适合什么样的玩家等等，看得出来任天堂还是花了心思的。



▲《型可塑 2013》的下载版定价为 49.99 美元，一美分都没有便宜。

Wii U Chat

Wii U Chat是Wii U专用的视频聊天工具。你可以从你的好友列表中邀请朋友加入聊天,聊天时可以选择对方影像显示的位置,还可以在对方的脸上画画,比较有趣。不过Wii U Chat也有很多使用限制,它并不能在游戏和软件的运行过程中开启,要想聊天就得双方都打开这个软件。而且如果你向朋友发出邀请时,如果朋友并没有打开这个软件,那么他并不会知道你正在CALL他,不过在Wii U Chat里会留下这次失败的记录。也就是说,如果你突然想用Wii U和朋友聊天,那么你还得用手机发条短信告诉他:"亲,找你聊天呢!"

CHECK 3 HOME菜单

在Wii U运行的时候,大部分时间内按HOME键都可以呼出HOME菜单,从而实现一些方便快捷的操作。比起Wii来这无疑是一大进化。和普遍较慢的系统响应时间相比,打开和关闭HOME菜单的速度倒是十分快捷。

菜单简介

在按下HOME键之后,屏幕上会出现不少信息,下面分别解说一下。

最上方会显示当前登入的Mii形象,手柄电量,已启用的Wii手柄数量,日期和时间。

中间一排是关键,这里有6个软件程序,从左到右分别是:好友列表、Miiverse、商店、浏览器、任天堂TVii和下载管理。其中有4项也会出现于Wii U主界面下方。



再往下有三个方块,分别是控制器设置、关掉软件(或回到Wii U主界面)和阅读说明书。

呼出HOME菜单后再按一下HOME键,就会关掉HOME菜单。不过需要注意的是,运行这6个在HOME菜单中出现的软件程序时,如果按两下HOME键,不会返回之前运行的状态,而是返回Wii U主界面或正在游玩的游戏中。

好友列表

由于Wii U终于启用了账户系统,这样任天堂主机的用户们就告别了好友码的时代,只要记住彼此的名字就可以正常交流。在第一次进入好友列表(Friend List)时,会有两个选项让你决定,分别为"是否显示你在线"和"是否显示你正在玩的游戏",当然这两个设置也可以在进入之后按-键来进行更改。

好友列表只是一个统称,和PS3、X360一样,除了自己的好友以外,近期在网络上一起玩过的玩家也会显示在这里,你可以籍此来邀请他们成为你的好友,此外黑名单功能也是存在的。

下载管理

Download Management是管理下载内容的地方,在这里除了能看到正在或等待下载的游戏软件,还能看到游戏更新文件的下载情况,此外可以选择是否删除。系统升级文件也可以在这里看到,不过点进去没有任何信息。

每个下载内容都可以点进去查看信息,包括文件大小、完成进度、剩余时间等等。不过显示的剩余时间并不精确,或者说下载速度很不稳定。笔者快的时候能够达到每秒1M的速度,但慢的时候只有200K。



另外在下载管理的界面中按+键,还可以对支持SpotPass功能的游戏进行管理。开启SpotPass后,在游戏中会自动接收玩家反馈,这些留言会不时插入在游戏中,非常有趣。还没玩到的朋友可以参考《恶魔之魂》和《黑暗之魂》的留言系统。

CHECK 4 网络功能

如今PSN和Xbox LIVE的发展已经非常成熟。晚登场这么久的Wii U,在网络方面如果还不能令玩家满意,那无疑是失败的。不过令人惊奇的是Wii U没有照搬微软索尼两家的成功模式,而在想出了属于自己的模式,这点值得称赞。而最能体现任天堂创意的网络设定,必然是Miiverse。

账户系统

过去任天堂主机始终未采用账户系统,由此催生出了不少问题,比如主机报废后下载内容无法挽救等等。如今随着Wii U强化网络功能,账户是个再也不能回避的问题,于是便诞生了Nintendo Network ID。

注册任天堂网络账户的过程和PSN、Xbox LIVE大同小异,只是在最后一步会有一封认证邮件发到你的电子邮箱,之后你需要将邮件中附的号码输入才算正式完成这一过程。每台Wii U最多可以有12个账户,注册成功的账户头像右上方会有Nintendo Network的标志。

按理说有了账户之后,玩家下载过的内容就应该是有下载记录的,从而避免因为机器受损而导致下载内容作废的问题。不过目前Wii U还未确定是否已经解决这个问题。

走进Miiverse

Miiverse的性质和官方论坛有些类似,但它只存在于Wii U主机之中,用其他设备无法访问。玩家可以通过Wii U主界面和Home菜单来进入Miiverse。和普通的游戏论坛相比,Miiverse多了很多独特的功能,除了传统的发贴、回复、说赞,玩家可以手动绘图、上传截图。下面首先让我们来看看Miiverse的主界面。

进入Miiverse之后,首先映入眼帘的是一大堆讨论区。所有(注意是所有)的Wii U游戏和主要应用软件都有单独的游戏讨论区,玩家可以有针对性地选择加入。虽然Wii U才刚刚发售,但由于每个游戏都有分区,所以依然是热闹非凡,相信随着游戏数量的增多,这些讨论区肯定也会进行分类整理。每个讨论区都会列出讨论人数,人气高低一看便知。



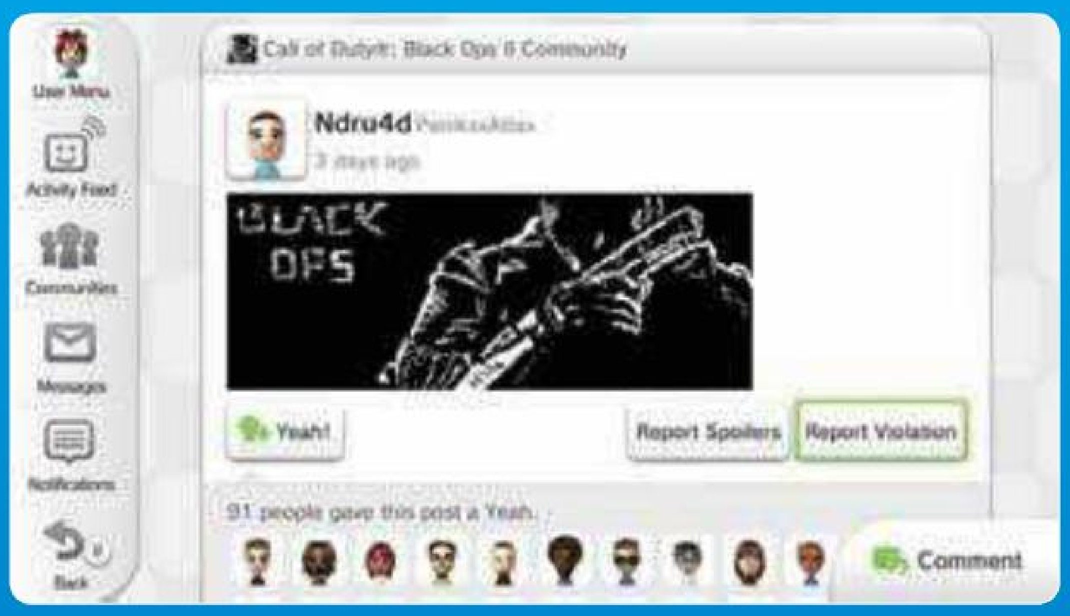
▲目前人最多的讨论区是《任天堂乐园》,有43310人,最少的是ESPN频道,235人。

在讨论区的上方,有国家和地区的选择。任天堂的区分方法简单粗暴,把全世界分为日本、美洲、欧洲及大洋洲这三个区域,由于目前只卖了美版,所以美洲区的讨论占了九成九以上。至于未来是会把日本改为亚洲,还是专门增设一个亚洲区,这就不知道了。

在讨论区的左边是工具栏,从上到下分别是:用户菜单、动态反馈、讨论区、私信、通知。

浏览讨论区

下面以《COD 黑暗行动Ⅱ》的讨论区为例说明一下。进入讨论区之后，玩家会看到一条条的贴子。这些贴子的形式是以玩家发言的方式出现的，发言人的Mii头像和名字会显示出来。具体的内容以及回复情况需要点击贴子才能看到。



▲这哥们手绘的封面有 91 人说赞。

在贴子下面会显示说赞的人数、回复的数量以及是否有附件。玩家可以直接点击左下方的“Yeah！”给出好评，而给出的好评也可以用同样的方式收回。发贴人可以利用平板控制器来画出自己想说的话，虽然只支持黑白两色，但这难不倒有艺术细胞的任饭们，我们刚进去就看到了一大堆给力的创作。

在贴子排列方式上，玩家有两种选择，一种是选择最热门的，另一种是按时间排列。不过如果是想针对某一点进行搜索，例如想查一下某一关某个挑战的完成方法，这两种方式都帮不上太大的忙，希望日后官方能够强化搜索机能。

发贴、回复及举报

在浏览贴子内容时，点击屏幕右下方的 Comment，就可以进行回复。而在浏览讨论区的时候，右下方的按钮会变成 Post，也就是发贴。回复和发贴的过程和普通论坛大同小异，比较有趣的是内容如果涉及剧透的话，就必须选择 Spoilers 这个标签以示警示。己所处的情况，让玩家快速帮你找到原因。

如果你在浏览贴子时发现有未加警示的剧透，或者是其他违观内容，你可以选择举报。在每个贴子的下面都有两个选项，分别是举报剧透（Spoilers）和举报违规（Report Violation）。

玩家如果在游戏过程中按 HOME 键进入 Miiverse，那么在发贴时还可以选择是否附图，所附图片即为玩家按 HOME 键时的屏幕截图。如此一来，如果卡关的话就可以立马准确说明自



▲过了第一大关，赶紧截图发个炫耀贴！是不是国内第一啊哈哈！

CHECK 5 Wii U实用Q&A

在 Wii U 发售前后，本刊曾面向广大读者以及微博用户、百度贴吧吧友征集有关 Wii U 的问题，下面这 20 个问题是从中挑出来的最有代表性的话题，我们将在此进行正式解答，以帮助大家更好地了解 Wii U。

Q：进行游戏的时候，平板控制器的屏幕画面是否会出现延迟或不同步的情况?

A：因为数据都是由 Wii U 本体处理的并同时传送到电视和平板控制器的，所以不会出现延迟的情况。

Q：是否不用显示设备就能玩?

A：经测试，就算在 Wii U 主机上不插任何视频线，平板控制器的屏幕也会正常显示画面，所以的确可以不用显示器就玩。但部分游戏并不会全程在平板控制器的屏幕上显示实际游戏画面，所以这种游戏没有显示设备就不能玩了。

Q：如果主机用低清输出，那么手柄屏幕的画面是否也会变差?

A：如上所述，不受影响。

Q：其实我很想知道那块平板重不重……

A：官方公布的数据是 500g 左右，不过因为本身比较大，握在手上反而觉得意外地轻。

Q：平板控制器实际游戏时手感如何? 玩一些比较考操作的游戏会不会受一些影响?

A：笔者尝试过《新超级马里奥兄弟 U》、《蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版》等多款作品，熟悉后都能正常发挥。不过它的手感终究跟传统手柄存在一定差距，视游戏类型不同可能多少会有一些影响。某些游戏若想获得更好的体验，可以考虑购买一个传统手柄。

Q：Wii U 的读盘速度如何?

A：刚进入游戏时的读盘速度比较漫长，需要 20 ~ 24 秒左右。进入游戏后感觉还行，但和完全安装后的 X360 版相比那还是有所不如。

Q：有没有 HDMI 输出?

A：当然有。机器套装里就会送一条 HDMI 线。

Q：移植游戏的画面跟 X360、PS3 相比如何?

A：这个问题比较敏感（笑）。从目前来看第三方游戏很明显只是简单地移植而已，并没有针对 Wii U 的硬件进行优化，所以目前在画面上没有优势可言。反倒是有一些游戏暴露出帧数问题，如《蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版》、《无双大蛇 2 加强版》、《COD 黑暗行动Ⅱ》。其中既有过场掉帧的，也有实际游戏时掉帧的。当然目前只是初期，相信假以时日就不会再出现这样的情况。

Q：Wii U 网络环境如何? 网战会不会出现经常掉线或者卡的现象?

A：目前还不方便对 Wii U 的网络环境下结论，原因很多，例如目前只有美版、玩的人少等等。拿最热门的联机游戏《COD 黑暗行动Ⅱ》来说，每天在线人数只有数百人，而且以老美居多，和数十万人在线的 X360 版、PS3 版相比，能搜到人就不错了，好信号自然无从谈起。COD 尚且如此，其他游戏就更不好说了。不过从升级更新和下载的速度来看，那 Wii U 的网络环境相比 3DS 和 Wii 虽有明显提升，但对网络环境依然要求较高。日版也许会好一些。

Q：Wii U 能否兼容 Wii 或者 NGC 的游戏或软件? 以前 Wii 的存档能否使用?

A：Wii U 系统中自带了 Wii 模拟器，运行了模拟器之后机器就会相当于重启一次，随后就会进入大家熟悉的 Wii 操作界面。只要放进 Wii 游戏就能正常游玩了。至于存档方面，任天堂表示未来会提供软件让用户将 Wii 的存档复制到 Wii U 中去。

Q：有没有成就奖杯或者类似的系统?

A：官方已经表态没有，而且从实际游戏来看也没有类似的设定，所以可以确定没有这样的系统了。

Q：Wii U 手柄的电池续航时间如何?

A：经测试，在不接电源并且将音量调到最大的情况下进行《新超级马里奥兄弟 U》，大约两个小时后电源指示灯开始变红，但仍然能维持较长时间才会开始闪烁。一般情况下都能撑到 3.5 小时，与官方宣称的 3 ~ 5 小时基本相符。

Q：手柄屏幕在每款游戏中的实际应用效果如何? 是觉得多余呢? 还是给游戏带来了新的乐趣?

A：拿美版附送的《任天堂乐园》为例，当中很多小游戏都给大家带来了前所未有的玩法，自然会展现出崭新的乐趣。类似《无双大蛇 2 加强版》那样双屏幕代替分屏也称得上多人游戏的一种突破。当然也难免有纯粹用来显示菜单画面的游戏，这种游戏就有点鸡肋了。假以时日，进步空间还是很大的。

Q：最多支持几个平板遥控器？
A：目前只支持一个。

Q：玩 Wii 游戏画面是否有加强？
A：有加强，但极其有限。

Q：听说第一次升级更新文件就有 5GB，是不是真的？
A：在前文中已经介绍过了，大约是 1GB 左右。5GB 的传闻大概是这么来的：32GB 的 Wii U 主机初始容量就只有 27GB，一些用户在升级前没有留意，升级后一看发现少了 6GB 左右的空间，就以为是更新占掉了 5GB。

Q：现在要买 Wii U 的话适合么？买哪个版本更加合适？
A：因为 Wii U 锁区，所以买哪个版本就得看玩家更偏向哪个地域的游戏了。

Q：听说 Wii U 是锁区的，但我想问玩 Wii 游戏的时候是不是也锁区的？
A：Wii 游戏本身也锁区，所以 Wii U 也继承了这一传统。经测试，将日版 Wii 游戏放入美版 Wii U 后，会显示为无效光碟。

Q：我想用 Wii U 上网，但是家里没有无线网络怎么办？能不能用有线的方式上网呢？
A：Wii U 本身没有有线网络接口，因此要么购买一个网线转 USB 的转接器（参照前文），要么购买一个小型的无线路由器。

Q：美版 Wii U 能否选择中文语言。
A：美版机器不仅没有中文语言，就连日语都没有，这可能是出于锁区考虑吧。

总结

作为最后一个加入高清阵营的势力，任天堂这次对 Wii U 倾注了很大心血。首发阵容中的第一方游戏数量不多，但表现出色。《新超级马里奥兄弟 U》在呈现前所未有的高清画质的同时，对游戏内容也秉承了一贯的坚持。《任天堂乐园》表现出的各种新奇玩法更是值得称赞，令人对 Wii U 的未来充满期待。平板控制器表现不俗，不但带来了一些创意亮点，而且也解决了诸如单机分屏这样的老问题。触控屏不仅画质令人满意，而且没有延迟。另一大亮点来自于网络，任天堂不走寻常路，SpotPass 的运用推广加上全新的 Miiverse 都给人耳目一新的感觉。

但 Wii U 目前也存在着一些问题。首先一点就是系统响应速度慢，以在 Wii U 主界面进入 System Settings 为例，这个过程竟然需要 20 秒钟，退出时也需要花费差不多的时间，相比它另外两个对手的秒进秒退来说确实存在差距。另外 Wii U 的好友相关功能也不够齐全，不支持 X360 那样的多人跨游戏语音聊天，比较遗憾。而且第三方厂商目前普遍表现不佳，大部分跨平台游戏的 Wii U 版没有表现出优势，之前被看好的《丧尸 U》更爆出触控屏经常失灵的重大 BUG，多少令一些玩家打了退堂鼓。还有一些因人而异的问题，如没有类似成就的设定、不能播放多媒体光盘、平板控制器手柄续航时间只有 3.5 小时、浏览器功能不多等等，可能也会让部分玩家失望或不满。

总的来说，我们并不建议玩家此时急着购入 Wii U。目前美国方面严重缺货，导致价格虚高，国内玩家出手一定会被痛宰。而且目前的 Wii U 只是初始形态，Nintendo TVii 等服务还未正式开放，在上面提到的部分问题也有可能通过升级来解决。更重要的一点是 Wii U 锁区，除非你有雄厚的财力能够同时搞定多版本主机，否则就还是先观察一下任天堂对待全球市场的态度再作决定吧！

Wii U　文：宇宙人

新超级马里奥兄弟 U





- New Super Mario Bros. U
- Nintendo　平台动作
- 2012年11月18日　美版

黄金珍藏　总分 28　9　10　9

2012 年对任天堂来说无疑是全力进攻的一年，不仅将 3DS 搞得风生水起，新主机 Wii U 也在各种大作护航下发售。对我们这些喜欢传统平台动作游戏的玩家来说，不到半年的时间能玩到两款“《马里奥》系列”正统新作也是难得一遇的喜事。

要说活用 Wii U 的机能，作为第一方游戏《马里奥 U》自然能从中找到很多别出心裁的地方。比如官方初期公布的利用触摸屏凭空制作平台就是其中之一，使用触摸屏的玩家只要在画面上触碰一下，场景中就会生成一个临时平台。这个系统的加入虽然一定程度上令难度下降，但是也带来了很多轻松简单的乐趣。此外运用到第二屏幕的地方还有很多，比如月亮型的隐藏砖块，玩家在电视画面中是完全看不到摸不着的，但是下屏幕能看见一个半透明的影子，在屏幕上点一下，道具格才会出现。这个设定向我们展示了双屏幕显示差异带来的可能性。

就算抛开新机能应用，本作仍然能找到有很多变化的地方，比如耀西作为载具加入，新动作等，即使没继承 3DS 的 2 代那些疯狂拿金币的系统，本作在整个系列中也算得上独具一格。不过，本作依然有一些令人失望的地方。假设如果现在手上只有 1 个平板控制器 +1 个 Wii 手柄，大家觉得能让多少个人闯关呢？答案是只能一个。使用 Wii 手柄闯关的时候，平板控制器是不能操作角色的，只能专心给朋友点砖块或者找箱子。而当用平板控制器单人游玩的时候，点砖块的功能就会消失。所以，如果你是执着于两个人闯关，那必须得另外购买两个 Wii 手柄。

总的来说，《马里奥 U》虽然整体风格和形式上还是老样子，也谈不上完美无瑕，但跟系列其他作品相比又能凭借自身的亮点独当一面，作为首发游戏也很成功地展现出 Wii U 的设计理念。游戏还收录了挑战模式、BOSS RUSH 模式等附加内容，游戏内容比过去更加丰富。可以说，本作出色地完成了首发护航的任务。

Wii U　文：纱迦

任天堂乐园





- Nintendo Land
- Nintendo　益智
- 2012年11月18日　美版

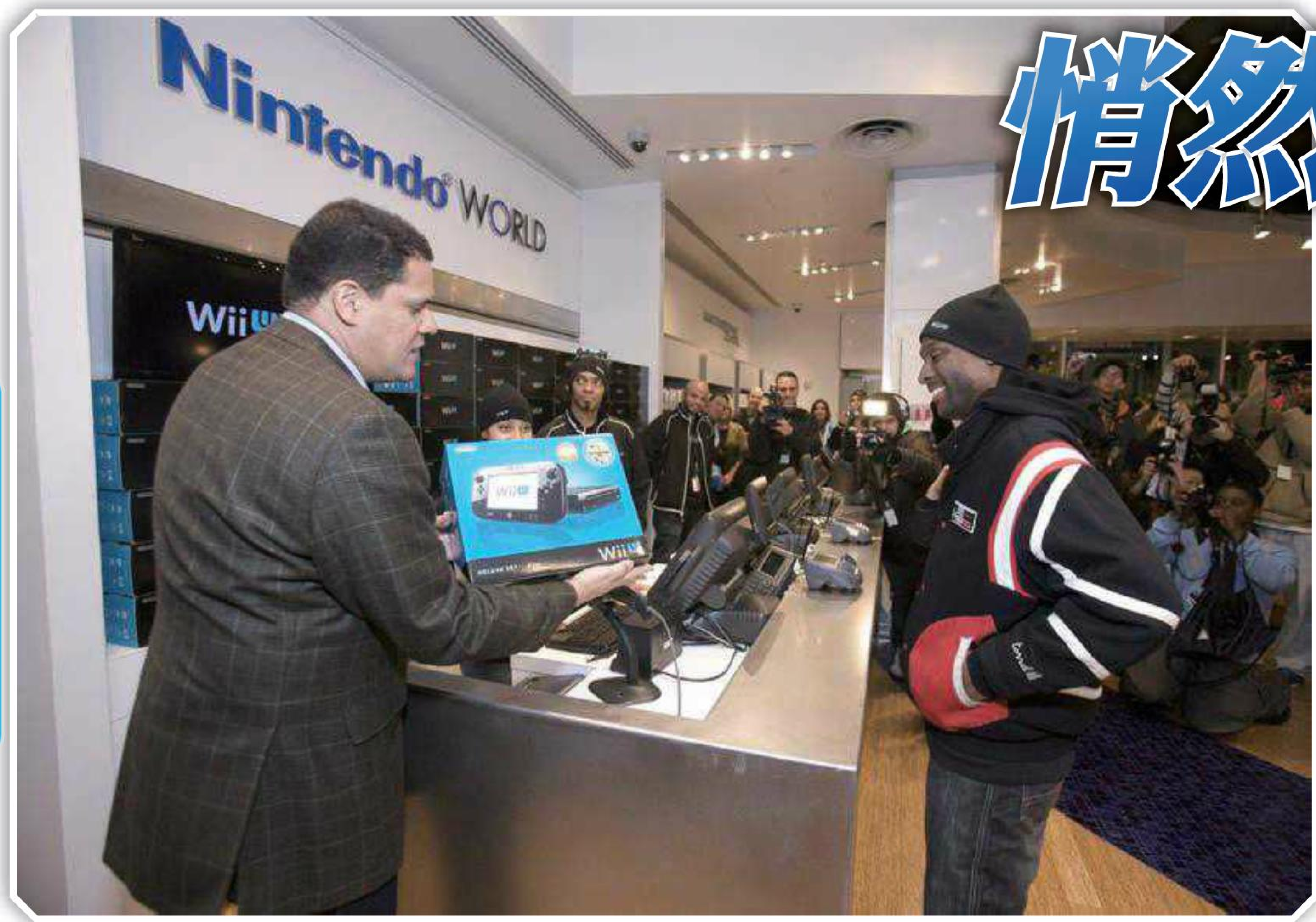
热血推荐　总分 25　8　9　8

《任天堂乐园》之于 Wii U，有如《Wii Sports》之于 Wii。作为随 32GB 豪华版赠送的同捆游戏，本作的重要性和意义不言而喻。和《Wii Sports》一样，《任天堂乐园》的重点在于向世人展示 Wii U 这部新主机的可能性。说得更直白一些，那就是任天堂在教你 Wii U 有几种玩法。

《任天堂乐园》顾名思义，游戏本身就有如一个巨大的虚拟乐园。在这个乐园里收录了 12 个迷你游戏，数量比《Wii Sports》要多出不少。这 12 个迷你游戏来头不小，全部改编自任天堂经典游戏，不仅有耳熟能详的《马里奥》、《塞尔达》、《银河战士》、《大金刚》、《动物之森》，就连 FC 时代的名作《谜之村雨城》、《打汽球》也籍此复活。不过这 12 个迷你游戏并非是让你重温这些经典，而是用这些名作的经典元素来构建全新的游戏方式。

12 个游戏就有 12 种玩法，操作方式多种多样，从平板控制器到 Wii 手柄都会用上。在《银河战士 Blast》中，玩家不仅要用平板控制器来控制飞船的行动，而且要用摄像头来锁定目标进攻。在《鹰丸的忍者城堡》中，玩家要通过将平板控制器竖起来划屏幕扔手里剑，同时还要移动平板控制器来决定目标……每个游戏都在向玩家传达 Wii U 的独特性，每个游戏都有着巨大的拓展空间。和大多数玩家一样，笔者认为《路易的鬼屋冒险》是做得最成功的游戏。在这个游戏中里，拿平板控制器的玩家当鬼来偷袭其余 4 个玩家，而这 4 个玩家在电视屏幕上并不能看到鬼的位置，对抗性和娱乐性都无可挑剔。

由于 12 个游戏都是迷你游戏性质的小品之作，所以如果单人挑战的话，游戏本身的内容略显单薄。但任天堂为玩家准备了大量隐藏要素，通过完成游戏后拿到的金币获取。更重要的是，当你联上网络之后，你的好友可以来你的乐园作客，为你的乐园带来生气。毫无疑问，本作绝对是每个 Wii U 玩家的必玩之作。和《Wii Sports》相比，它的进化绝对是全方面的。我已经迫不及待地期待着假期的到来了！



悄然而至

台风桑迪过后，超级任饭Isaiah Triforce Johnson又回到了纽约任天堂世界旗舰店。没人跟他抢世界第一位Wii U购买者的殊荣。11月18日零点，倒计时结束后，美国任天堂总裁雷吉将第一部Wii U递给了Isaiah，在时代广场的萧瑟寒风中，欢呼声响成一片——这一切与6年前如出一辙。两位相同的主角，相似的排队人群，不同之处在于现场报道的记者大多来自游戏媒体，主流媒体几乎遗忘了Wii U的首发。

文 Lancer 美编 心の永恒

冷处理

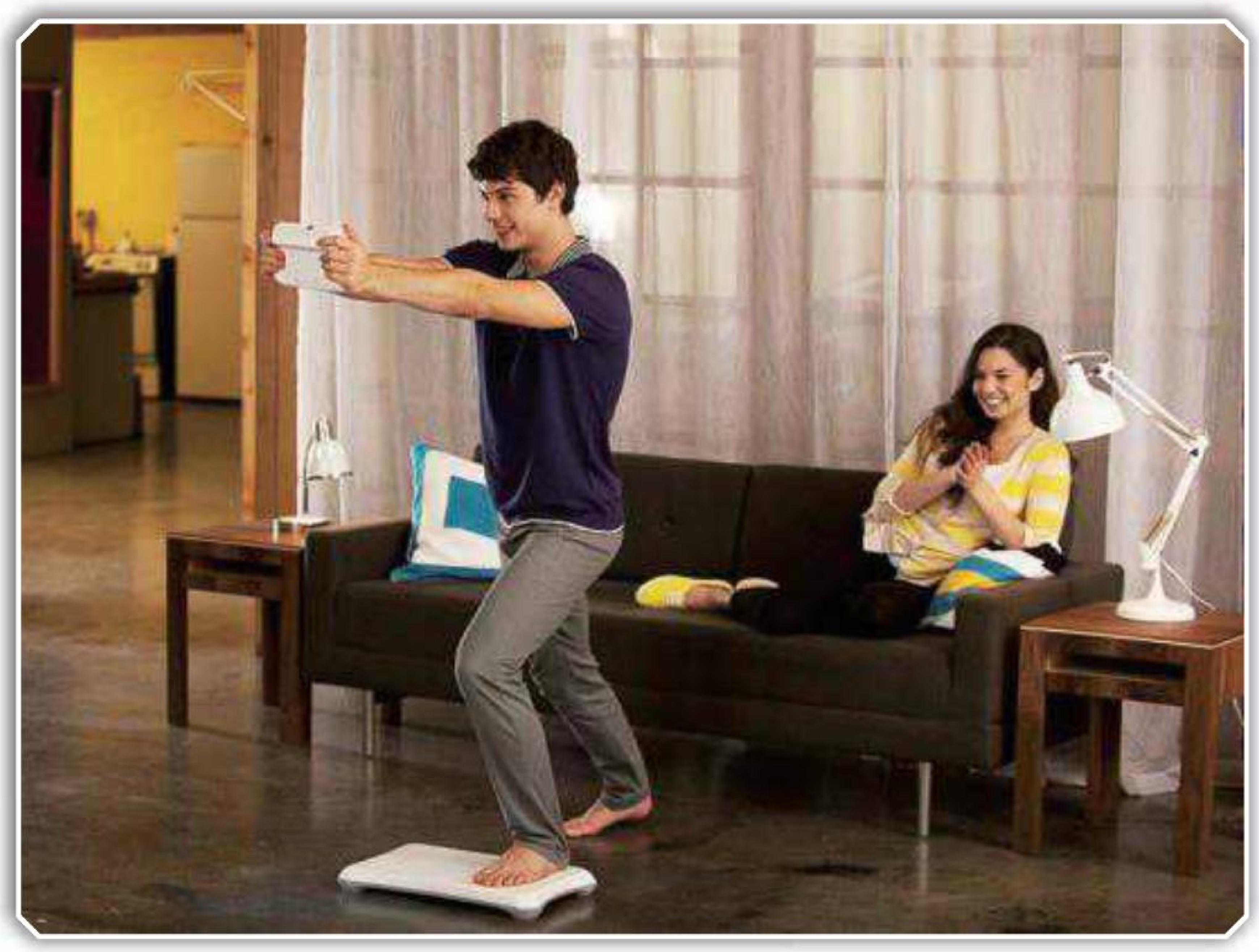
在Wii U发售的三个星期之前，著名业界分析家Michael Pachter说："主流媒体的关注度之匮乏令人震惊，几乎看不到相关的图片与报道，老实说，我认为普通消费者根本不知道Wii U即将发售。"

在Wii U发售数月前，雷吉参加了著名主持人Jimmy Fallon的节目，Jimmy错把Wii U当作Wii的新款手柄，让雷吉十分尴尬。这段小插曲反映了一个不容忽视的事实：许多主流媒体并未意识到Wii U是新一代游戏机，因此对此款"新控制器"的首发不感兴趣。另一方面原因是主流媒体对电视游戏市场已失去兴趣。

6年前，PS3与Wii一前一后上市，主流媒体蜂拥而至，无论是正面还是负面新闻都铺天盖地而来。"次世代"在举世瞩目之中拉开大幕。6年间，业界格局发生了翻天覆地的变化，手游与页游成为主流媒体新宠，3DS、PSV等新主机的上市相继遇冷。但Wii U作为"将决定任天堂生死"的新一代主机，本不该受到如此冷落。不仅在主流媒体上几乎找不到关于Wii U首发情况的报道，甚至几个主要游戏大站，也仅将报道重点放在主机本身，对销量等商业层面的信息讳莫如深。媒体的"冷处理"让Wii U的首发显得异常落寞。

为何Wii U的社会关注度会如此之低？任天堂在广告费的投入上从不手软，但Wii U的宣传力度与当年的Wii和NDS比确实有所不及。宣传策略的调整可能出于两点考虑：其一是省下一笔广告费，为本财年的盈利目标增加胜算；其二是Wii U的预订情况理想，至少在2013年3月底之前，市场需求量不成问题，加大广告刺激只会让供求失衡更严重。有迹象表明，今年上半年任天堂曾划拨大笔预算准备为Wii U投放规模空前的广告攻势。但第三季度的经营状况令人失望，年度盈利目标大幅下调，任天堂不得不节省开支。此后零售渠道的信息反馈表明，Wii U预订火爆，本财年内550万台的销售目标当可顺利达成。大约在此时，任天堂对Wii U的首发战略进行了一定程度的调整。原定首发期间上市的多款游戏被延期到2013年，岩田聪表示这是为了维持长期稳定的大作供应。

业界对Wii U的关注点早已从首发阶段转移到第二个财年。决定胜负的不是起步，而是后劲如何。过去硬件商聚力于首发阶段，是为了抢占先机，以最快速度获得尽可能多的装机量，并以强大声势给予第三方信心，争取更多大作，实现良性循环。Wii U在技术上与PS3/X360处于同一时代，已经比对手晚了六七年，并不存在所谓"抢占先机"的问题。第三方也不会因为Wii U首发热卖而将PS3/X360抛诸脑后。但是没有一场让世人瞩目的首发造势，也难免会留下一些遗憾。首发是抬升品牌认知度的最佳机会，缺乏主流化推广与主流媒体的参与，无法让主流人群得知Wii U的存在，对今后Wii U的主流化推广极为不利。当年任天堂花血本在奥斯卡颁奖礼插入软广告，主流电视节目中处处可见Wii的身影，成功的主流人群推广造势成为Wii迅速制胜的主要原因。Wii U的主流气场明显远远不及其前辈。



在Wii U上市之前，任天堂多次发表声明：根据零售商反馈，Wii U的供不应求已成定局。但首发是否火爆说明不了任何问题，从输光世嘉家底的DC，到葬送索尼霸主宝座的PS3，首发时都被抢购得厉害。任天堂真正关心的是软件销量数据。雷吉说，Wii U购买者只要同时购买一套游戏，任天堂就能收回在主机上的亏损。可见虽然Wii U是任天堂十年来第一部亏本上市的新主机，但每台亏损额应该不超过10美元。不过要应付日元高企、研发、宣传等各种开支，Wii U本财年软件销量要达到2400万套，任天堂才能避免连续第二年赤字。而这被分析家认为是一个"不可能的任务"。GameStop的订购数据显示，Wii U的软硬件订购比例高达2.4:1，是当年Wii的两倍。据此估算，明年4月之前550万Wii U用户购买2400万套游戏也不是不可能。不过这里要

排除一些因素，首先是提前订购的为超核心玩家，软件购买力强，而且 GameStop 为专业游戏店，而更多的主机是通过沃尔玛等大型超市售出，这些零售渠道的软硬件销售比远低于游戏店。此外预定明年春季发售的 Wii U 游戏屈指可数，如果要达到 2400 万套的销量目标，基本上意味着平均每款游戏销量要达到百万以上……

盈利计划

网传任天堂内部其实已经放弃本财年的盈利目标，目前正全力部署下个财年的复兴计划。日本本土厂商是任天堂的重点攻关对象，利用当前在 3DS 上建立的友好合作关系，为 Wii U 拉拢一批具有影响力的独占大作，在 PS4 上市之前吞下日本电视游戏市场，将 SCE 赶尽杀绝……如果 PS4 是一部继续以机能进化为主的次世代主机，至少在日本本土，在其发售后两三年内恐怕都不是 Wii U 的对手。高昂的软硬件成本、日厂有限的技术力，都注定主力大作难以转向 PS4。

这一如意算盘的前提是 Wii U 的假想敌为 PS4。而事实上，在日本这个至今不愿迈入高清时代的游戏市场，SCE 无需出动 PS4，以 PS3 可更从容应对 Wii U。6 年前，PS2 对 Wii 鞭长莫及，是因为当时家用机的生命周期不像今天这么长，到 2007 年 PS2 的游戏阵容已经枯竭。而本世代主机的生命周期将超过 10 年，到 2015 年 PS3/X360 玩家应该还能玩到《COD12》。未来 3 年，Wii U 在硬件价格、软件阵容等方面与老当益壮的 PS3/X360 相比将毫无优势。在奇葩的日本市场，Wii U 与 PS3 相比也捞不到多少便宜。3DS 能获得日本第三方芳心，一则是任天堂的财力支持，另一方面是 3DS 规格低，游戏开发成本相对低廉。而开发 Wii U 游戏，不仅要应对全新硬件环境，还要顾虑平板手柄的应用，制作成本必然高于已十分成熟的 PS3。任天堂也许可以下血本买到《怪物猎人》和《勇者斗恶龙》，但 Wii U 日系游戏匮乏的整体局面将不可避免。最乐观的结果是 Wii U 扩展了高清用户群而促使第三方增加对高清游戏的投入，Wii U/PS3 跨平台成为日系作品的常态。

在欧美，除育碧外，其他第三方提供的 Wii U 游戏为清一色的移植版。这种局面也将长期保持。Wii U 的第三方游戏能与 PS3/X360 版同步上市已属不易，想拿到独占大作将难如登天。部分 Wii U 首发游戏的画面不如 X360 版，平板手柄操作也不如传统手柄方便，这将会削弱玩家对 Wii U 的购买欲。随着开发者们对 Wii U 环境的熟悉，将显示出其大内存的优势，不过那时 PS4 与 X720 可能已经公开或发售……

Wii U 发售后，日系厂商普遍存在的软肋暴露无遗：超长时间的强制安装、操作系统太慢、没完没了的补丁与更新、不够人性化的系统功能、频繁掉线的 Miiverse……任天堂再度证明了日厂对网络和操作系统的无能为力。这种首发阶段的软件技术问题也许可以逐步解决，无法改变的是企业的核心竞争力。任天堂的核心竞争力是以宫本茂、青沼英二等为首的游戏开发者，在硬件开发、网络技术等方面从来不占优势。当网络日益成为家用机成败的重要决定因素，任天堂将越发处于被动。



任天堂对 Wii U 的网络战略十分矛盾而迷茫。一方面它不断强调 Wii U 将具有最完善的网络服务；另一方面，Wii U 的核心乐趣是“非对称游戏”，即线下多人游玩，分别操控不同种类的手柄进行对抗或配合。任天堂既想跟随网络潮流，又试图再现 FC 时代好友齐聚一堂的游戏乐趣。岩田聪知道未来是网络的天下，而任天堂的游戏开发者们却不知如何开发利用网络乐趣的游戏。宫本茂是“游戏之神”，但仅限于单机，一旦涉及网络就成了门外汉。“非对称游戏”概念适合低龄玩家和亲子同乐，这也是任天堂的传统优势所在。核心竞争力的特点决定了任天堂研发出来的主机是 Wii U 而不是以网络见长的 X360，也将决定今后 Wii U 继续在低龄市场的一亩三分地上耕耘，难以从微软 / 索尼手中抢走核心玩家，更难以在客厅娱乐的网络化革命中占据主导地位。

任天堂乃至整个日本电器业的危机，都可归结为数字化、网络化时代核心技术力的缺失。去年索尼、松下与夏普这三大电器商总计亏损 200 亿美元，今年仅松下一家的亏损额就将达到 100 亿美元。近日索尼与松下的信用评级已被惠誉调降为垃圾级，被认为已失去翻身的可能。整个日本电器业正逼近崩溃边缘。相比之下，任天堂仍可算是垃圾股中的绩优股，以其游戏创新实力最大限度挡住这场末日浩劫的冲击。

岩田聪说，Wii U 能否成功，将在一定程度上取决于《任天堂乐园》的表现。本作被视为 Wii U 时代的《Wii Sports》，其重要性从 E3 展上的试玩区所占面积便可见一斑。作为“双屏电视游戏”的启蒙软件，《任天堂乐园》意在向玩家灌输一种全新的游戏观念。但一个客观因素决定了《任天堂乐园》无法成为《Wii Sports》——8GB 普通版 Wii U 中不包含《任天堂乐园》，这样一款为测试主机功能而开发的试作软件合集单独售价竟高达 60 美元。也许《Wii Sports》的成功让任天堂的信心过度膨胀，也许亏本卖主机的事实让任天堂舍不得再免费贴上一款游戏。无论如何，《任天堂乐园》的定价策略将使其启蒙意义大打折扣。试问如果当年《Wii Sports》不是免费赠送，有多少玩家会为这个看起来简陋无比的原创新作花五六十美元？由于初期购买者对价格不敏感，且豪华版中赠送的游戏也会被计入到游戏销量，因此《任天堂乐园》仍然会是 Wii U 销量最高的游戏之一，但因为缺乏类似于《Wii Sports》的免费游戏，Wii U 在主流市场的发展会受到很大影响。

任天堂实施的 60 美元软件价格标准也将使第一方游戏的竞争力受损。价格较低、随主机赠送等原因曾是任天堂作品销量屡创天量的重要原因，而由于游戏开发成本提高、日元汇率提高等原因，任天堂试图大幅提高其美版游戏售价，从制作成本低廉的《任天堂乐园》，到炒冷饭的《新超级马里奥兄弟 U》，一律 60 美元。在欧洲，Wii U 一线大作售价更高达 70 欧元。目前欧美经济环境仍然恶劣，年龄层定位较低、游戏原创度较低、制作成本相对较低的 Wii U 游戏采用高价标准无疑会大大降低玩家的购买欲。《任天堂乐园》与《COD 黑暗行动 2》、《GTAV》等上亿美元打造的大作卖相同的价格，确实令人难以接受。游戏软件的利润率已经在 iOS 廉价游戏的冲击下不断降低，60 美元被认为是难以长期维持的高价位。任天堂为填补硬件亏损逆流而上，提高的是短期利润，牺牲的却是核心竞争力。



黑暗的召唤，Treyarch的系谱

“有点自负是好事，但过于自负就要自己好好反省了。正如希拉里·克林顿所说，做个游戏要动用‘整村的人’，如果你觉得可以自己一个人完成，那么你就是村里的傻子……”

——这是 Activision 首席执行官 Bobby Kotick 在 Infinity Ward 叛乱事件之后，对 Vince Zampella 和 Jason West 等叛乱者的忠告。他毫不客气地将那些自以为没有了自己，《COD》将从此没落的核心开发者们称为“村里的傻子”，这番言论遭到 IW 死忠们的口诛笔伐。但是就在同一年，那时被普遍认为“不成气候”的 Treyarch 以一款《COD 黑暗行动》证明了自己不比 IW 逊色的实力，同样将销量保持在 2000 万套以上。而 IW 叛乱者们组建的 Respawn 工作室至今没有任何游戏公开。巧合的是，在 IW 叛乱事件同期宣布与 Activision 签署独家发行协议的 Bungie，至今也没有任何新作公布，传说中的“Destiny”据说发售日将从原定的 2013年延期到2014年。而微软自己组建的343 Industries今年首战告捷，《光环 4》被业界普遍评价为“超越 Bungie 时代”。

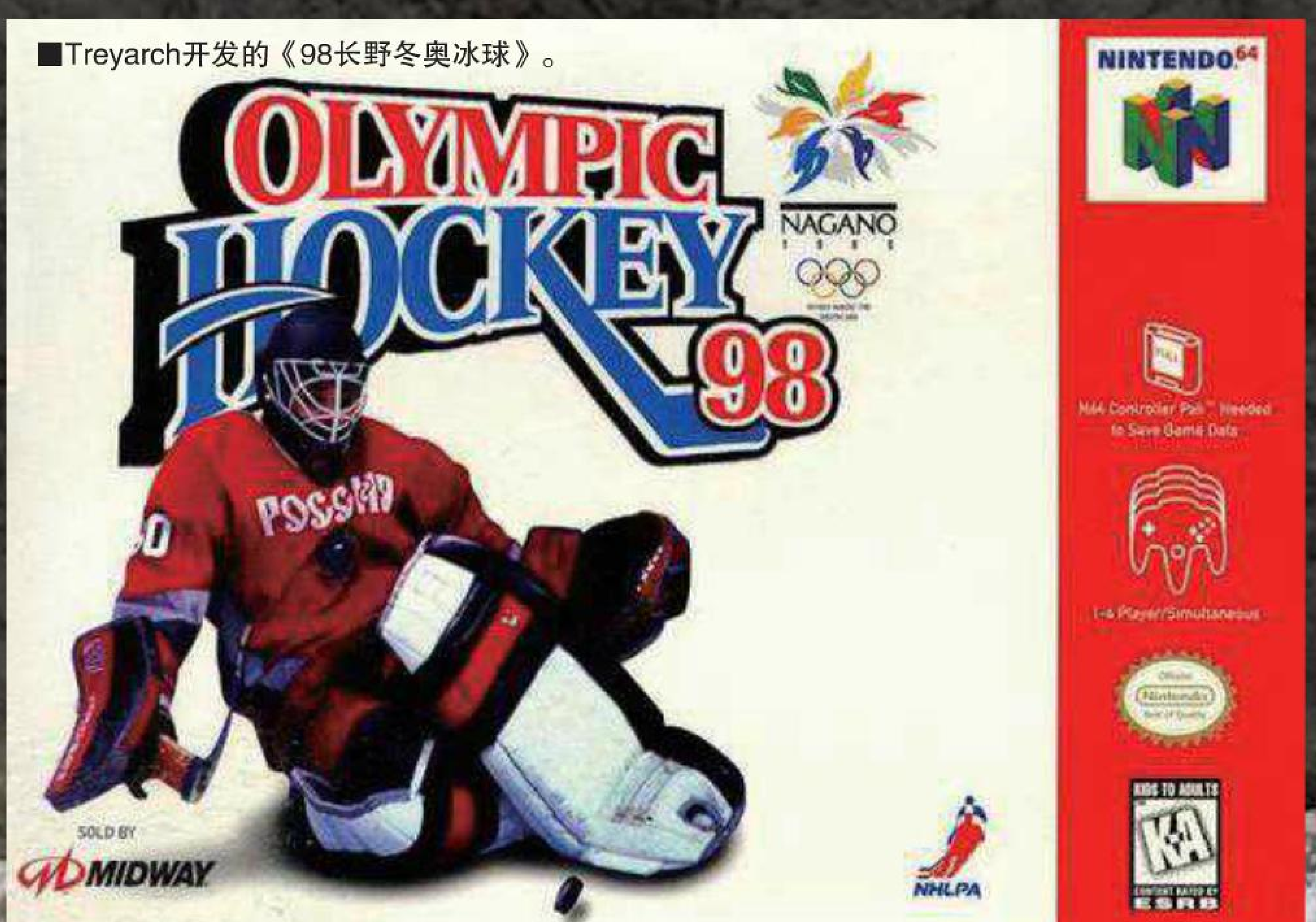
在游戏业界，有许多桀骜不驯的天才制作人，他们独立之后，因为能够得到的开发资源与预算远不如旧东家，因而导致新作失败的事例比比皆是。而一些曾经平凡的工作室，因其温驯和踏实的作风而得到发行商的重用，最终在雄厚的资金支持下发展为实力超凡的开发商。Treyarch 曾是一个以开发平庸授权游戏为主的工作室，他们的发展历史从不为业界所关注。多年来，他们一直活在 IW 的阴影之下，直到 IW 分崩离析，人们才突然发现 Treyarch 已屹立于世界 FPS 的金字塔顶。

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

黑历史

与喜欢花大钱收购名开发商的 EA 不同，在 Activision 的发展与并购史上，吸收了许多名气不大、但十分“听话”、易于驾驭的小开发商。这些开发商通常是原本已经参与了 Activision 的一些外包项目，其本身并没有太出名的原创大作。Activision 会派一些制作人进驻这些工作室，负责各游戏项目。在长期的合作中，这些小工作室在文化和理念上已经与 Activision 相融，外界早已将他们视为 Activision 的一部分。表面上，收购这种小开发商无法给自己带来什么值钱的游戏品牌，也没有在业界鼎鼎大名的游戏

■Treyarch开发的《98长野冬奥冰球》。



制作人。但是其收购成本低，而且不会出现强烈的企业文化冲突。而EA收购的牛蛙、西木等名开发商，因其明星开发者们个性强烈，与EA难以相融，最后一个个走向穷途末路。反而是被Activision收购的一些小工作室，在平稳的发展中逐渐积累了顶尖的实力——Treyarch就是这样一家游戏工作室。

1996年，Peter Akemann和Dogan Koslu在加州Santa Monica创办了Treyarch工作室。公司成立之初，就暴露了创始人为求利益而枉顾产品质量的功利本性。他们经手的第一款游戏是1998年2月在N64上推出的《98长野冬奥冰球》。该作由Midway发行，实际上与之前发售的《Wayne Gretzky's 3D Hockey》几乎完全相同，Treyarch仅仅做了一个全新的游戏包装，将游戏里的标题改掉，还有队伍LOGO、色彩等轻微改动，其他内容完全相同。因此IGN对该作打出了空前绝后的最低分——0.0分！

《98长野冬奥冰球》的诞生背景是当时Midway与加拿大冰球明星Wayne Gretzky的授权协议过期，同时获得了长野冬奥会的授权。为了尽快上市，赶上冬奥会的档期，于是就让Treyarch将《Wayne Gretzky's 3D Hockey》稍加改动之后换个马甲上市。在这样一个坑钱游戏中诞生，给Treyarch留下了永恒的污点，但正是因为从本作获得的启动资金，他们才能开发第一款诚意之作——PC平台的《剑下亡魂（Die by the Sword）》。该作的卖点是Treyarch自主研发的VSIM引擎，能实现对剑斗的完全模拟，战斗动作不再是预录的动作片段，而是完全通过物理引擎计算，玩家可完全操纵主角的每个动作。手柄、键盘和鼠标均可进行操作。玩家可以瞄准敌人身体的特定部位进行攻击，集中力量攻击一个部位可以事半功倍。游戏中也引入了多人模式。

《剑下亡魂》在业界的评价很高，但销量却让Treyarch失望，究其原因是复杂的操作、难



▲Treyarch的早期作品《剑下亡魂》采用了当时的前沿技术。



▲Treyarch开发的DC版《托尼滑板》。

以上手的剑斗方式都让新手们望而生畏。尽管如此，Treyarch后来还推出了本作的精神续作，名为《神教游击队（Draconus: Cult of the Wyrm）》，是2000年2月在DC上推出的动作过关游戏，与前作截然不同。此时Treyarch已经将重点全部放在利润丰厚的体育游戏市场，参与了EA Canada打造的棒球游戏系列《Triple Play》。Treyarch能拿下该项目，是因其在开发《神教游击队》的过程中积累了DC游戏制作经验，而当时体育游戏的主力市场还是在PS和N64，熟悉DC的团队不多。Treyarch便以此为资本，承接那些需要全平台化的体育游戏项目——这便是其与Activision结缘的契机。

1999年，Activision签约滑板明星托尼·霍克，交由Neversoft工作室开发一款PS的滑板游戏。原本这只是一款试图利用托尼·霍克的名气吸引滑板迷购买的游戏，没想到发售之后获得巨大的成功，即使不玩滑板的玩家，也陶醉于那些专业而又操作简易的滑板动作之中，挑战高分的乐趣令人欲罢不能。Activision马上收购了Neversoft，并委托另外5家工作室分别开发其他5个机种的移植版，其中DC版的开发商就是Treyarch。

得益于DC的机能优势，DC版《托尼滑板》获得了业界更高的评价，Treyarch因此得到Activision的重视。仅仅5个月后，Treyarch便马不停蹄地推出了DC版《托尼滑板2》，只比PS版晚两个月。虽然开发周期短，DC版《托尼滑板2》有着极高的完成度，画面与耐玩性均大幅增强，游戏销量也让Activision满意。从此Treyarch成为Neversoft的“影子工作室”，专门负责Neversoft作品的非主力机型移植版。

某个工作室打造的某个大作成功之后，迅速召集多个工作室分别负责不同的移植版——这是Activision沿用至今而屡试不爽的经营方式。表现出色的移植版，其开发团队就会得到重用，今后可能被委以开发主力大作的机会。除了Treyarch之外，在《托尼滑板2》的移植版中，表现出色的另一个版本是Gray Matter Interactive开发的PC版。

Gray Matter的历史比Treyarch更悠久，其前身为创立于1993年的Xatrix Entertainment。他们的第一款游戏是1994年1月发售的DOS游戏《Cyberia》，这是一款科幻动作冒险游戏，因为大量使用预渲染画面，在当时显得异常华丽，在运镜、电影效果运用等方面都是当时的前沿水准。

1997年Xatrix使用《毁灭公爵3D》的Build引擎开发了他们的第一款FPS游戏《铁血农夫（Redneck Rampage）》，农夫对抗外星人的独特题材、“醉酒度”的创新系统、无处不在的幽默感，都给人留下深刻印象。此后Xatrix一度专注于FPS领域，开发了《铁血农夫》的多款续作。1998年Xatrix受Activision委托开发了《雷神之锤II》的资料片“The Reconing”，从此成为Activision的多家固定承包商之一。

2000年之后，Xatrix更名为Gray Matter Interactive，除了《托尼滑板2》PC版之外，他们还接手了另外一个重要项目——根据id Software名作《德军总部3D》开发的《重返德军总部（Return to Castle Wolfenstein）》。本作由id Software监制，Gray Matter负责了单机部分的开发，Nerve Software负责多人部分。虽然最后成名的是多人模式，但Gray Matter也通过本作证明自己具有顶尖FPS游戏的开发实力。游戏发售后不久，Activision就全额收购了Gray Matter。此后他们协助Luxoflux工作室开发了《真实犯罪 洛城街头》，技术力进一步得到认可。Activision决定让Gray Matter参与其高端产品线中的超新星——《COD》！



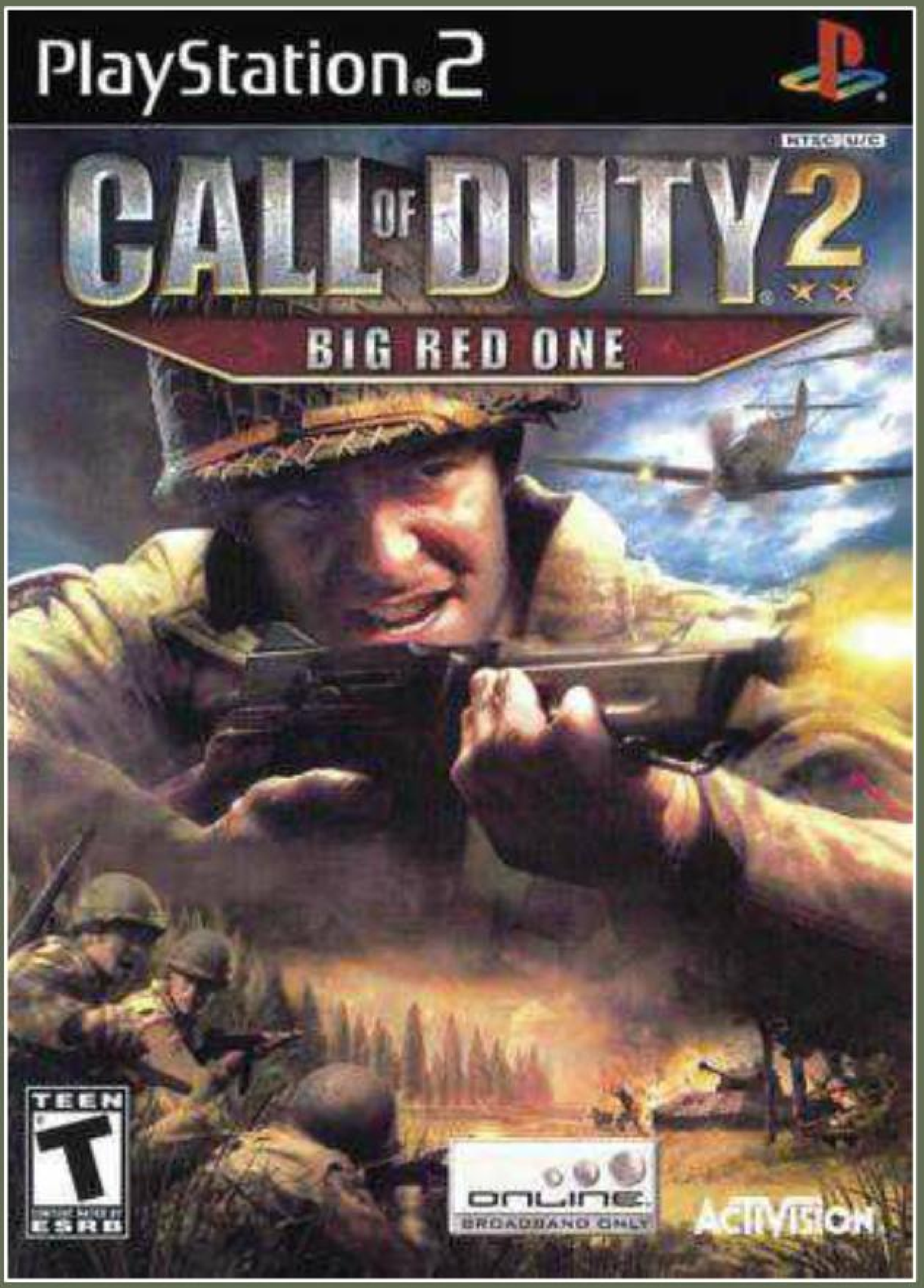
▲Xatrix的第一款FPS游戏《铁血农夫》。

影子团队

2003年，Activision扶持成立的Infinity Ward以一款《COD》将二战FPS游戏带到了新的高度。单从销量来说，当时《COD》远不及《托尼滑板》、《蜘蛛侠》等游戏，但它有着极高的口碑与业界影响力。Activision调集了一些对FPS游戏有经验的团队，辅助IW将《COD》品牌做大，Gray Matter当仁不让地接下这一任务。

2004年9月发售的《COD联合突袭》对原作的多人模式进行全面改进，新地图规模庞大，新增的军衔系统大大提高了玩家的挑战欲望，而且增加了坦克、吉普车等载具，游戏性进一步增强。新增的三种多人模式包括：占领、夺旗和基地突袭。这张大型资料片一经推出便获得玩家热捧，流行程度甚至超过原作。Activision知道通过新团队将“《COD》系列”进行拓展的机会已经成熟——在Infinity Ward全力开发《COD2》的同时，面向PS2/Xbox/NGC的《COD2 红一纵队》也在同步开发中。

《COD2 红一纵队》由Treyarch和Gray Matter协力完成，前者熟悉PS2等现役主力机型，后者了解《COD》的精髓。Activision希望二者互补，在机能有限的PS2上实现《COD》的真实战场氛围。此时Treyarch已跻身为Activision的主力工作室。自从DC退出硬件市场，Treyarch便专心研究PS2/Xbox/NGC，2002年推出的《蜘蛛侠》素质远远超越此前Treyarch协助Neversoft开发的PS版《蜘蛛侠》，仅PS2版的全球销量就高达450



▲Treyarch的首个《COD》游戏——《红一纵队》。

万套，加上其他版本，累计销量高达 800 万套，成为当时最成功的超级英雄游戏。

《蜘蛛侠》的大成功确立了 Treyarch 作为 Activision 主力工作室的地位。通过不断招兵买马，Treyarch 实现了可同时开发 5 款游戏的实力与效率。但是与 Infinity Ward、Neversoft 等明星工作室不同，Treyarch 被 Activision 当做一个量产化的游戏工厂，所做的游戏不求最好、只求最快。Activision 总裁 Bobby Kotick 认为，《蜘蛛侠》的成功靠的是电影版引发的热潮，Treyarch 最主要的职责是在赶在电影上映之前将游戏做好，才能最大限度地从电影版造成的社会现象中获益。这段时期 Treyarch 负责的都是授权游戏，包括 NHL、Kelly Slater 授权的冲浪游戏、《少数派报告》等。虽然这些游戏利润丰厚，但是受制于授权方，要缴纳昂贵的授权费，远不及自家原创大作那样有潜力。《COD》作为 Activision 屈指可数的原创品牌之一，获得了 Bobby Kotick 的全力支持。因为 PC 单机游戏市场规模有限，要充分发挥商业潜力，必须要有家用机版。除了让 IW 同时开发 PC/X360 的《COD2》之外，还要推出装机量庞大的 PS2 版。

Gray Matter 与 Treyarch 共同开发的《COD2 红一纵队》几乎与 IW 的《COD2》同时上市，虽然业界评价与受关注程度远不及后者，但凭借 PS2 的巨大装机量，其累计销量超过 400 万套，其中 PS2 版就占了 267 万套，远高于销量为 180 万套的 X360 版《COD2》。这得益于 Activision 对《红一纵队》进行的主流化商业运作，他们聘请了电视剧《兄弟连》的几位主要演员为本作配音，游戏的包装盒封面是电视剧明星 Stephen Saux。Activision 还与军事频道合作，在其纪录片中用本作还原了一些二战战役。

Treyarch 到底对 FPS 游戏缺乏经验，虽然有 Gray Matter 的帮助，但《COD2 红一纵队》在战场氛围上与《COD2》毫无可比性。受机能所限，《红一纵队》变成一款完全不同的游戏，围绕美国陆军第一步兵师的几场战役，包括北非解放、西西里战役、奥马哈海滩登陆战等。游戏从 Samuel Fuller 的同名电影中汲取灵感，试图塑造几名主角的人物性格，并描绘他们在战争中的成长，各主角都有自己的背景故事。

在《COD2 红一纵队》开发后期，Activision 将 Gray Matter 并入 Treyarch，此时《蜘蛛侠》的热潮早已消退，Activision 见《COD》的发展势头迅猛，于是将 Treyarch 的重心从《蜘蛛侠》转为《COD》。与此同时，Activision 高层与 IW 那些个性张扬的开发者们产生了冲突。其实在制作《COD2》时，IW 就打算将二战改为现代战争，但 Activision 方面认为太冒险。当时二战题材仍然很受欢迎，而且《COD》有很多可以改进的地方，延续二战题材可以利用现有的经验与技术做出一款更完美的续作。最后 IW 只能妥协。在《COD2》发售之后，IW 无论如何也要转向现代战争，Activision 只有让听话的 Treyarch 继续二战之路。《COD》的双团队开发体制正式形成。Treyarch 负责的不再是外传性质的《COD》，而是系列的正统续作。Activision 只给他们一年的时间开发《COD3》。

2006 年 11 月发售的《COD3》继承了《COD2》的风格，让玩家亲身体验《拯救大兵瑞恩》般真实而火爆的战争场面。与《COD》其他作品不同的是，本作仅围绕一场大战役，而不是转战于世界各地。通过四国士兵的不同角度推进剧情，总共有 14 场战役任务。战役主要发生在诺曼底登陆战的一个月之后。游戏的整体感觉与《COD2》大同小异，波兰战役中的坦克大战为游戏增色不少。多人模式则借鉴了竞争对手“《战地》系列”，有不同的兵种可选。无论如何，本作获得了媒体的积极评价，IGN 与 Gamespot 的评分都是 8.8，也有不少媒体将其评为 2006 年的最佳射击游戏。

Treyarch 也许并不是一家具有雄厚创新实力的工作室，但它能将他人创造的游戏系列融会贯通，做出水准同样出色的续作。更重要的是，它有着令人惊叹的开发效率。IW 用 2 年时间开发了《COD2》的 PC 和 X360 版，而 IW 只用一年时间就完成了《COD3》，而且有五大版本（PS3/PS2/X360/Xbox/Wii）。数量优势为 Activision 带来的是可观的经济效益——《COD3》五大机种累计销量达到了惊人的 700 多万套！其中 Wii 和 PS2 版虽然因机能所限而饱受恶评，但总计贡献了 300 多万套的销量。X360 版也因为装机量的提高而超过《COD2》。《COD3》并未给 Activision 带来更多荣耀，但成功实现销量翻番。对于商人 Bobby Kotick 来说，这比一切浮名都重要。

▼《COD3》获得了媒体的积极评价。



丧尸崛起

在 Treyarch 轻松完成《COD3》并再创销量新高的同时，IW 正在酝酿一场革命。2007 年 11 月发售的《COD4 现代战争》彻底改变了 FPS。如愿以偿地从二战进化到现代战争后，IW 就像被解开了枷锁，蓄积多年的实力源源不绝地爆发出来。

在《COD4 现代战争》正式公布之前，Treyarch 几乎与外界一样对该作一无所知。IW 虽然也是 Activision 旗下的工作室，但对于几年来 Treyarch 不停“剽窃”自己的劳动成果感到十分不满。Treyarch 通过质量劣化的 PS2 版，在最终累计销量上超越 IW 系的事实更让他们愤怒。虽然 Activision 让他们与 Treyarch 分享技术与经验，但 IW 还是像防贼一样以各种理由谢绝 Treyarch 窥探他们的秘密。《COD4》的开发过程一直保持高度机密。实际上，对于 Treyarch 开发的《COD》被冠上《COD3》之名，IW 组极为反感。他们认为自己呕心沥血开发中的新作才是《COD3》，Treyarch 的游戏不配打上正式序号。他们在《COD4》中暗藏了一首说唱乐，其中唱到：“这才是第三代，来自 Infinity Ward……”

《COD4》确实才是当之无愧的第三代《COD》，IW 首先将游戏引擎升级到第三代（IW3.0），视觉效果与《COD2》相比有着翻天覆地的进化，虽然是同一代主机的游戏，给人的实际感受却是跨世代的。由于是现代战争，武器



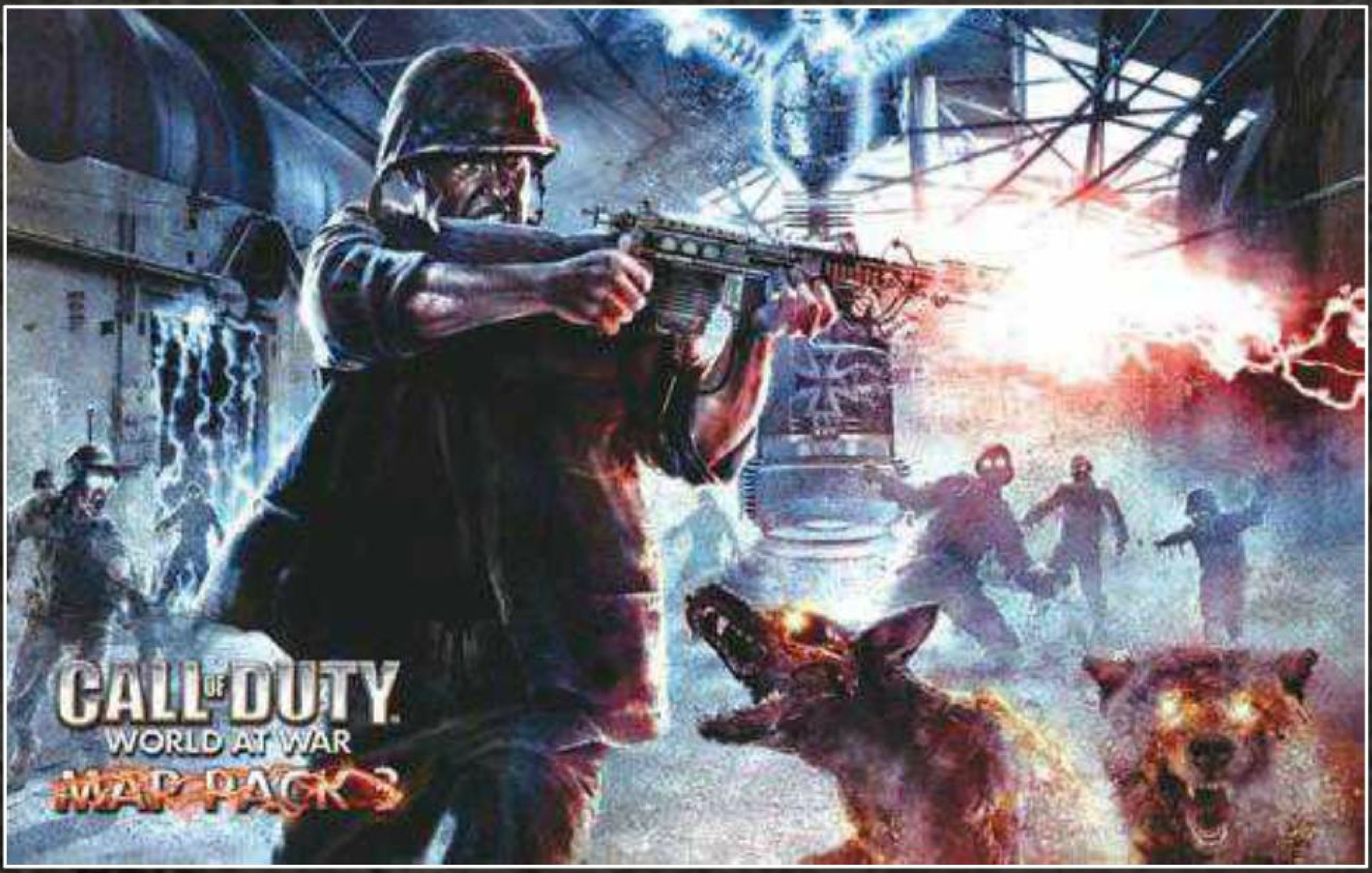
的进化、战场的改变都带来了更多的可能性。玩家们简直开始纳闷为何业界在老套的二战主题中浪费了那么多年时间。IW带来的全新多人模式也是一场家用机的网战革命，它不仅有绝佳的平衡性、合理的地图设计，更引入了RPG般的升级系统，让玩家玩到上瘾。

《COD4》无疑是高清主机世代的标杆之作，在画面、玩法等各方面都成为本世代的标准。它的销量更是给Activision带来巨大的惊喜——它不仅成为史上首款销量突破1000万套的FPS游戏，在其顺利迈过1000万大关之后，销量仍不见减速之势，最后以不可阻挡之气魄一举突破1500万！这是过去只有任天堂和Rockstar到达过的高度。加上来自DLC和衍生内容的收入，它可能是第一个迈入10亿美元俱乐部的游戏。

《COD4》的巨大成功让Treyarch压力倍增。此前因为Activision对现代战争题材信心不足,Treyarch奉命继续制作二战题材。在此期间，他们还抽空制作了《蜘蛛侠3》和《007大战量子危机》。二战题材本已式微,在《COD4》之后，玩家更不愿再端起那些老爷枪打纳粹。此外，因为《COD4》的成功，IW拥有了更高的话语权，他们要求Treyarch组的《COD》新作不得定名为《COD5》，因为只有大幅超越《COD4》的游戏才有资格挂上此名，而重返二战的Treyarch组《COD》显然不够格。无奈之下，游戏只好定名为《COD战火世界》。

Treyarch的许多开发者虽然不服气IW的傲气，却也只能仰仗其技术。《COD战火世界》沿用了IW3.0引擎，光影效果与场景破坏效果大大增强，增加了火焰喷射器，可将衣物与皮肤烧焦。与过去的《COD》相比，本作更具开放性，可以用多种方式完成任务。单人战役以太平洋战场和东部战线为主，与残暴的日军之间的战斗为二战游戏增添了一些新意，丛林环境有利于展现画面的进化，也是宣传阶段的要点。虽然在FPS游戏中从不乏敌人成批死亡与飙血场面，但《战火世界》中的一些血腥细节真实得令人毛骨悚然，子弹穿透血肉之躯的暴力感十足，而当士兵爬到自己的断肢旁，那痛苦的悲号仿佛来自地狱……

多人模式方面，《COD战火世界》沿用了《COD4》的一些成功设定，有6种多人模式可选。此外还加入了多人合作模式，包括线下双人分屏模式，以及线上的4人合作。本作给玩家的最大惊喜是开发后期临时决定加入的实验型游戏模式。因为担心玩家经历了现代战争之后对二战提不起兴趣，Treyarch决定做个特殊的游戏模式，在其中摆脱二战的历史束缚，加入幻想的元素，让游戏性得以提升。“纳粹丧尸”模式堪称Treyarch接手《COD》以来最成功的创举。该模式可1～4人玩，将会有无穷无尽的纳粹丧尸杀到，玩家可以在合作模式中互相配合歼灭丧尸，线下与线上合作均可。杀丧尸或修窗户阻挡丧尸都可以得分，用分数可移除碉堡中一些锁住的地方，进入新区域，获得更强力的武器。这个规则简单的新模式玩起来乐趣无穷，以其紧张刺激感令人乐此不疲，成为游戏发售后最大的话题性所在。在游戏原包装中只有一张纳粹丧尸地图，后来在玩家的强烈要求下，新发布的“战火世界”地图包中新增了三张地图。



Treyarch在自己力所能及的范围之内将二战FPS做到最好，其努力获得了业界的肯定。IGN盛赞多人合作模式大大提高了耐玩度。Gamespot认为太平洋战场的氛围营造凸显了Treyarch的实力。1UP认为本作对暴力和血腥的描绘真实展现了战争的残酷，在这一方面可以说是超越了《COD4》。

《COD战火世界》并未像《COD4》那样轰动。但此时《COD》的影响力已今非昔比，《COD4》已将品牌影响力提升到前所未有的高度，Treyarch再次间接受益。虽然本作的PS3/X360这两个主力版本销量大大低于《COD4》，但Treyarch撒大网的全平台战略发挥了重要作用。PS2与Wii版为本作贡献了可观的销量，使其最终累计销量达到1598万套，比《COD4》还多出了20多万套！其中Wii版因画面低劣而遭到耻笑，但此时Wii正值鼎盛时期，销量竟也轻松过百万。此外，效率极高的Treyarch在游戏发售后迅速推出了三个定价各为10美元的地图包，也让Activision赚得盘满钵满。

鸠占鹊巢

在《COD战火世界》发售同年，Activision与暴雪合并，成立了Activision Blizzard（AB），成为全球最大第三方游戏发行商。在合并的同时，IW与AB重新签署了一份长期聘用协议。IW试图通过此协议提升对《COD》的掌控权。根据合同规定，今后现代战争题材的《COD》只能由IW开发，越南战争之后、近未来与未来题材的《COD》没有经过Jason West与Vince Zampella的书面签名认可不得上市销售。这份合同的有效期是到2011年底。Jason与Vince的真正目的是将《现代战争》从《COD》品牌中剥离，因为Activision拥有《COD》的完全知识产权，IW最多只能从中分到一些小比例的分红。而如果将《现代战争》剥离出来，并由IW掌握知识产权，今后收入的大头就归IW所有。但这点伎俩又如何瞒得过精明的Bobby Kotick？

《现代战争2》初公布时,标题中取消了“Call of Duty”的字样。几个月后再露面时，又变成了《COD现代战争2》。AB表示根据他们的市场调查结果，“现代战争”品牌认知度不够高，因为担心游戏销量受到严重影响，所以决定恢复“COD”的主标题。此理由合情合理，并未引起外界的猜测。但在IW内部，这却成为大叛逃的导火索。Vince、Jason等人开始频繁接触EA，蓄谋脱离AB，创造属于自己的新作品牌。

2009年底,《COD现代战争2》上市,《COD》风暴愈演愈烈,销量竟突破2200万套。数月后，Vince与Jason为首的IW主力开发者们集体辞职，AB受到重创。为维持自身在FPS领域的地位，AB不得不开出诱人条件与Bungie签约。但是要撑住《COD》这面旗帜，关键还要看Treyarch。

因IW的合同约束，Treyarch暂时无法延续现代战争主题，只好锁定冷战背景，将战争舞台锁定越战和越战之前。为全力保住《COD》品牌，AB让Treyarch停掉了其他所有游戏项目，专攻《COD黑暗行动》。这次Treyarch使用的是《战火世界》引擎的改良版，与《现代



战争2》相比，在画面真实感方面有所不及，但号称能保持稳定的秒间60帧流畅度。它还采用了动态贴图加载技术，可以造出更大的关卡，驾驶直升机在河谷上空前进的大规模复杂场景成为可能。游戏使用了与电影《阿凡达》相同的动作捕捉技术，能实现精确的面部表情，可捕捉演员的全身动作表演。Treyarch成立了多个团队，分别负责不同的游戏模式。另外还聘请了数名参与越战的老兵，包括John Plaster上校和前苏联特种兵Sonny Puzikas。

在IW兵变之后，Treyarch的这款非二战《COD》将决定系列未来的命运。AB知道本作只许胜不许败，在宣传造势上可谓不计成本，在美国专门挑最重要的橄榄球和篮球比赛直播期间插播广告，在欧洲也锁定了多场主要足球赛事。

Treyarch大胆采用了全新的叙事方式，通过被抓进审讯室的主角Alex Mason，以回忆的方式倒叙其经历的各种战役，从冰天雪地的俄罗斯秘密军事基地，到香港老城区的屋顶追逐战，再到险象环生的越南丛林，关卡种类的多样性大大扩充了《COD》的游戏体验。错综复杂的剧情更表现出超越IW的叙事实力。卡斯特罗、肯尼迪等真实历史人物穿插于其中，真实的历史事件与虚构的故事巧妙结合。发展到游戏中期会给人以“为了收录那些关卡而拼凑剧情”的感觉，但到最后都得到了合理的解释。Alex Mason被洗脑导致记忆错乱的戏剧化转折让人大呼意外，此前剧情中出镜率极高的关键人物Reznov其实早已死去……谜底揭晓的那一刻不禁令人想起《灵异第六感》、《小岛惊魂》等电影，一款FPS游戏竟能有如此意外的剧情发展，让人不得不拜服于Treyarch实力的精进。

多人模式也没有令人失望，“COD点数”的加入让升级变得更有意义。更大的亮点是前作备受好评的纳粹丧尸模式全面进化。玩家可以扮演肯尼迪、尼克松、卡斯特罗等政治人物在五角大楼里杀丧尸，台词十分恶搞。之后的多个地图包中也增加了一些丧尸模式，比如充满B级片色彩的“丧尸的召唤”，请到了丧尸片大师George Romero客串登场。此外还有充满老式街机游戏风格的“Dead Ops Arcade”作为隐藏内容，采用俯视视点进行，算是一个小小的惊喜。



《黑暗行动》与《现代战争2》究竟孰优孰劣？这一点业界并无定论。但可以肯定的是，本作是Treyarch历史上的一座里程碑，是其从“优秀”迈入“伟大”的标志。Treyarch不再是跟在IW的屁股后面，踏着前人的脚步前进。《黑暗行动》无论在剧情发展、游戏体验还是多人模式方面都是独树一帜，形成了自己的游戏风格。虽然AB在2010年初曾表示《黑暗行动》恐怕无法延续《现代战争2》的销量神话，玩家与业界分析家们也担心IW的叛乱将成为《COD》盛极而衰的开始。令人惊喜的是，《黑暗行动》交出了一张完美的答卷——本作发售首日在美国和英国两地的总计销量就达到了560万套！超越了《现代战争2》，创造了娱乐产业历史上的首日最高销售额新纪录，首日销售额超过3.6亿美元。根据之后的数据，本作首周5日内总销售额超过6.5亿美元，大大超越《现代战争2》同期5.5亿美元的销售额。此时又有一些分析家指出《黑暗行动》虽然首发表现惊人，但是持久度恐不及《现代战争2》，预计累计销量只能达到1800万套，销售额难以突破10亿美元。结果在游戏发售一个月后，AB宣布本作累计销售额已突破10亿美元，是有史以来最快突破10亿美元销售额的娱乐产品。此后本作仍然长期霸占美国和英国的销量榜首，最终累计销量超过2600万套，几乎比《现代战争2》高出400万套！2011年9月，AB宣布本作地图包的累计销量突破1800万，比《现代战争2》同期提高700万。2012年3月，市场分析机构的数据显示《黑暗行动》DLC的累计销售收入突破2.5亿美元！这意味着《黑暗行动》可能创造了将近18亿美元的总市场规模！

新的使命

《COD黑暗行动》发售之后，Treyarch与IW的地位逆转，Treyarch成为主力开发商，AB不得不成立Sledgehammer Games辅助元气大伤的IW。在AB的重金支持下，IW/Sledgehammer的《COD现代战争3》以第三次世界大战般的恢弘气魄再创辉煌，尽显旗舰商业大作风范。游戏的英美两地首日销量突破650万套，销售额超过4亿美元，刷新了《黑暗行动》的记录。本作首周5日的全球销售额超过7.75亿美元，同样大大高于《黑暗行动》。但是根据最终统计数据，本作的总计销量为2650万套，仅仅比《黑暗行动》多30万套左右。

2012年初，AB的一位发言人说：“我们预计今年的《COD》新作销量将会比去年下降，但是谁知道呢？我们已经说了很多次《COD》销量会下降，但每次都是再创新高。”

当《COD》的销量突破2000万套之后，IW与Treyarch关心的问题已经不是如何创造销量新高，而是如何保住这高处不胜寒的销量水平。《COD》的销量就像苹果的股价一样，已经高到了难以维持的地步，下跌只是时间问题。关键是从谁的手上开始下跌？IW与Treyarch都不想《COD》从自己的新作开始走下坡路。为了保持销量，他们都用尽了浑身解数。

实际上，一个游戏品牌走到《COD》的高度，决定销量的已不单纯是质量问题，IW系与Treyarch系哪个质量更高一些并不是最重要的，最主要的决定因素是市场环境，取决于玩家是否开始对《COD》类游戏感到腻味。《现代战争3》销量仅比《黑暗行动》略高，这是一个危险的信号，可能预示着已走到波峰，接下来将进入下行阶段。

《COD黑暗行动2》开发项目从2011年初启动。当时AB与Vince和Jason的合同仍在有效期内，也就是说，《黑暗行动2》以未来为舞台是违反合同规定的。但是游戏的预定发售日是2012年底，到时合同已经过期。为了继续给《COD》赋予新意，再度给玩家以非买不可的理由，Treyarch毅然决定将故事背景设定为近未来。此外针对《COD》一直被讥讽为“轨道射击游戏”的事实，Treyarch加入了“特遣部队



▲E3 2012的Activision展台是《COD 黑暗行动2》的天下。

任务”，通过分支任务提高战役模式的耐玩度。编剧 David S. Goyer 称本作的故事“比好莱坞大片更好”。

E3 2012，《COD 黑暗行动 2》正式公布。近未来的全面大战争霸气依旧，但是却很难再刺激人们的神经。核心玩家更关心的是多人模式，而不是如何将洛杉矶炸得稀巴烂。近未来的时代背景如何为多人模式带来新意才是大家更为关心的。丧尸模式再次成为 Treyarch 的杀手锏，“Nuketown 2025”公开之时才真正触到了核心玩家的兴奋点。Treyarch 还引入了“多战队”功能，将传统的两队厮杀拓展为可 3 队以上作战。同时通过许多细节调整，让新手也能更容易地参加到网战之中。

在发行《黑暗行动 2》的过程中，AB 将其市场触角朝着更广阔的领域进一步延伸，除了传统的超市、电器店、游戏店外，加油站、便利店等都可以买到《COD》。覆盖面之大之广，让其他绝大多数游戏难以望其项背。游戏发售前的宣传攻势也是做得铺天盖地，拍摄了多支全明星阵容的游戏广告。到游戏发售之前，各地频传捷报。亚马逊从 5 月份就开始接受预订，首日预订量达到《黑暗行动》的 10 倍，比《现代战争 3》也高出 30%。GameStop 在 10 月份宣布《黑暗行动 2》创造首发新纪录已成定局。后来的数据显示，《黑暗行动 2》发售首日仅 GameStop 一家的销量就超过 100 万套！

2012 年 11 月 13 日，《黑暗行动 2》在世界范围举办了盛大的首发活动，总共 1.6 万家零售店举办了午夜首卖会，首日销售额超过 5 亿美元，再次打破纪录。Bobby Kotick 骄傲地说：“我们相信《COD》已连续第四年成为史上首日销售额最高的娱乐产品，迄今为止《COD》系列累计销售额已经超过《哈利波特》和《星球大战》的全球总票房。”Activision 发行部 CEO Eric Hirshberg 说：“《COD》已不仅仅是一个产品，而是一个让人趋之若鹜的品牌。每年 11 月我们发售的也不仅仅是一个游戏，而是每年定期打造一个叫做‘使命召唤季’的全球现象。”

在伦敦牛津大街 HMV 旗舰店的《黑暗行动 2》首发现场，排在第一位的 Taylor Pelling 整整在店外排了 6 天。作为一个铁杆死忠，他说：“我认为 Treyarch 一直很努力地带来一些全新的东西，而 Infinity Ward 只不过是翻新陈旧的设计。老实说我对 IW 不是很感冒，我买了《现代战争 3》两天后就转手卖掉了，然后继续玩《战火世界》和《黑暗行动》。”

Taylor 认为，IW 系和 Treyarch 系《COD》的根本区别在于多人模式。虽然 Treyarch 初期遭到很多系列死忠的质疑，但之后情况逐渐改变，到了《黑暗行动》，其网战流行度超过了后来的《现代战争 3》。对于 Pelling 这种核心玩家来说，战役模式可有可无，他说：“我只有在家里的网断掉的时候才玩一下战役模式，仅此而已，一般是直接上网战。”

《魔兽世界》与《COD》是 AB 的两大支柱，而现在《COD》也在朝着《魔兽世界》的网游经营模式摸索。《黑暗行动 2》首次引入了广播功能，可通过 YouTube 直播游戏过程。该功能的目标显然是为了进一步扩大《COD》的影响力，建立更大的网络社区。Treyarch 表示正制定让《COD》成为世界级电子竞技项目的计划，这将是长期维持《COD》吸引力的重要手段。Bobby Kotick 曾表示要将《COD》打造成一种平台，而不是单纯的游戏，就像《魔兽世界》或社交网络一样，成为人们的一种生活方式。这是当今市场趋势的召唤，也是 Treyarch 的使命。

▼《COD 黑暗行动2》开发团队参加了午夜首卖活动。



CALL OF DUTY BLACK OPS II

COD 黑暗行动 Ⅱ	Activision		主视角射击
多机种	Call of Duty:Black Ops Ⅱ		美版
	2012年11月13日	1~16人	59.99美元
	对应机种为PS3/X360		17岁以上



本次 COD 的单机部分变化可谓相当大，抛开多种变化的结局不说，就游戏内容方面就追加了大量的挑战任务，这些挑战贯穿整个单机流程，趣味性满点又难度十足，而完成所有的挑战与相关的成就 / 奖杯挂钩，因此对于成就饭 / 奖杯迷来说，本次的单机流程再不是简单地通过老兵了事了，鉴于本作老兵难度很低，全挑战的难度要比完成老兵难度困难许多，因此下文将的单机部分攻略将对挑战进行着重讲解。

文 伽蓝&华尔兹&九兵卫 美编 NINA

CALL OF DUTY® BLACK OPS II 全挑战攻略

操作列表

按键操作

X360	PS3	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	转动视角
方向键	方向键	激活特殊武器/呼叫特殊武器支援
Y键	△键	切换武器
X键	□键	装填子弹/动作键
A键	×键	跳跃
B键	○键	下蹲/卧倒（长按）
LB键	L2键	投掷战术手雷
LT键	L1键	瞄准
RB键	L2键	投掷杀伤性手雷
RT键	R1键	射击
LS键	L3键	奔跑
RS键	R3键	近战攻击/切换瞄准镜（瞄准状态下）
START键	START键	暂停



战役关卡

挑战守则

1. 请全程使用最低难度进行单机挑战，选择高难度只会为自己添堵。

2. 如果玩家在攻关过程中已经完成某个挑战，即使死亡读取检查点也会默认已经完成挑战，利用这一点可以利用自杀的方式完成某些互相矛盾挑战。而数据型挑战也可以通过累计的方式完成，前提是先前累计的数据被 Checkpoint 保存，比如某挑战要求杀 10 人，在杀死 9 人后到达新的 Checkpoint，那么即使死亡，在读取检查点后只需要再杀死 1 人即可。

3. 即使完成挑战，但也必须通过整个关卡才能保存下来，中途退出是无效的。

4. 在完成挑战时，屏幕左上角会出现 Career Record Updated 字样，玩家可以凭这个判断自己是否已经达成挑战条件。

5. 在每一关的战前整备画面，特殊道具一栏都默认装配了一个名为“Access Kit”的道具，它允许玩家在流程中获得一些特殊的装备，挑战攻略中默认全程装配 Access Kit，因此文中将不再赘述，如果攻略提及到取得某些道具但没有取得，请检查是否装配了此道具。

6. 请不要勉强自己在一周目中完成所有挑战，因为部分挑战本身就互相违背，有时还需要通过自杀的方式来读取检查点重来，光这点就与不死过关相违背，因此在初次挑战时建议优先将除不死过关的其他 9 个挑战完成（如果条件不冲突的话）。另外，玩家完全可以不理会成就先以最低难度通关一次，了解相关的挑战位置再结合本篇攻略攻克挑战，磨刀不误砍柴工。

7. 本次的战役模式没有了“返回上一个检查点”的设定，在战役中一旦想重来就必须整关重开，十分反人类，但是利用一些特殊方法还是可以实现无限存档，在这里就将其命名为“Save and Quit 大法”。首先解释一下这个方法的原理，在进行战役模式时，只要屏幕上出现 Checkpoint Reached 的字样就可以通过 Save and Quit 退出保存当前进

©2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION and CALL OF DUTY are registered trademarks of Activision Publishing, Inc.

度（标记为屏幕正下方会出现 Saving Content 字样），这样一来在重新进入游戏时无论再经过多少个 Checkpoint，只要不覆盖存档，通过登出设定档并重登（X360 版）/HOME 键离开再重开游戏（PS3 版），在选择 RESUME STORY 时就可以马上回到当初保存的位置。利用这个方式，一些容易错失或是难点十足的挑战就能获得无限反复重来的机会而无需反复游玩同一关，节省大量的时间。**但是**，这种方法必须运用于连贯的战役模式，Replay Mission 没有 Save and Quit 这个选项，因此不能使用这个办法。解决办法是在 Replay Mission 中选择从对应关卡开始 Rewind，这样就可以恢复战役模式。不过之后的关卡就需要重新打过才能再次选择，当然完成的挑战和分数是完全保留的。

8. 因为有上述的 Save and Quit 大法，每关的不死挑战不再详细解说具体步骤。同理，在关键挑战前请玩家根据实际情况自行选择存档时机，下文不再赘述。

Pyrrhic Victory

注意点：挑战 8 需要用到狙击步枪，虽然流程中能找到狙击步枪 Dragunov，但建议玩家还是自行配备一把顺手的狙击步枪。

1.利用弯刀杀死15名敌人

在关卡一开始玩家手上的近战武器就是弯刀，在开端的战场上随意砍杀 15 人即可。

2.扮演轰炸机炮手时，摧毁所有MPLA的坦克

在与 MPLA 在平原上进行正面冲突时，期间会被 MPLA 的坦克压制，此时会触发两次呼叫哈德森空中支援的剧情，LT/L1 键为发射火箭弹，RT/R1 键为发射机关炮，但实际上只要发射火箭弹就足以将所有带黄色标记的坦克摧毁。

3.利用一发迫击炮弹杀死5名敌人

同样在一开始发生战斗的平原上，在往前方推进时可以发现右侧有一辆带 Acess 标记的翻侧装甲车，靠近调查就可以取得迫击炮的补给，需要注意的是，虽然取得后战场的敌人看似有很多，但实际上这些敌人只是一个摆设，因为他们更像是触发式剧本，到达某个位置就会自动被友军击毙，加之这些敌人比较分散，要一炮轰死 5 名更是难上加难，因此就不要在此处浪费弹药了。推荐完成的地点为在呼叫完哈德森的空中支援后，安盟领袖的黑哥萨文比会指示玩家登上车辆离开，在刚登上车辆后恢复操作时，左前方就有一群扎堆的敌人，此时快速按方向键→键切换炮弹往远方扔就有极高的几率完成这个挑战。



4.在船上营救伍兹时，摧毁5艘追击的船只

剧情中会搭乘直升机落下到船只上，在将甲板上的敌人稍作清理后，后方会马上有六七艘船只前来追击，这时只要控制甲板上的炮塔瞄准船只将其摧毁即可，这些炮塔并没有冷却时间，大可以瞄准后长按射击键射击，累计破坏 5 艘船后就能在左上看到 Career Record Updated 的字样。另外，装备 Access Kit 后可以在甲板上取得防爆衣，这是完成挑战 5 的关键。

5.利用飞扑进入敌人的手雷的波及范围并成功存活下来

利用 Access Kit 可以在挑战 4 的船上取得防爆衣，这是完成这个挑战的关键，在取得后玩家受到手雷等爆炸物的伤害会大大减少，具体推荐完成挑战的位置为在最后阶段触发与梅南德斯的剧情后，此时需要与哈德森在大批敌人的追击下逃生，在逃生过程中故意不跟哈德森走，而是找好掩体观察周围的敌人，在大批敌人中肯定有三两个投掷手雷的人，一旦发现有敌人投掷手雷就主动往手雷附近飞扑，飞扑的发动方式为在奔跑中长按 B 键 /○键。注意整个飞扑过程要一步到位，如果飞扑后在匍匐状态下发生移动，即使被手雷波及也是无法完成挑战的，总的来说这是一个需要运气＋技术的挑战。最低难度下敌人扔雷的几率不高，个人建议在开始逃生之前存好档，然后按正常流程撤退，途中自然会遇到几次扔雷的机会。如果和敌人死耗，出雷的几率反而不高。

6.利用捕兽夹杀死10名敌人

参考挑战 7。

7.利用一个装设有迫击炮弹的捕兽夹同时炸死4名敌人

在救出伍兹后，跟随哈德森在丛林中潜行前进，直到来到一个山洞口将受重伤的伍兹放下，利用 Access Kit 在斜坡下方右侧的小屋内可以取得捕兽夹，敌人在踩中捕兽夹后会在一定时间后死亡。虽然初始状态下捕兽夹只有 5 个，但在小屋一旁有一个无限补给的弹药箱，利用这个弹药箱就可以实现



无限装设捕兽夹以及捕兽夹＋迫击炮的组合（前提是玩家在此前已经取得迫击炮，参考挑战 3），在前进触发与梅南德斯的剧情前，沿斜坡这样的必经之路上铺设海量的捕兽夹，并在部分的捕兽夹上按 X 键 /□键组合迫击炮就是完成这 2 个挑战的基本思路。但是，即便完成捕兽夹杀 10 人没有什么难度，但要保证 4 个人被同一个迫击炮捕兽夹杀死还是需要一点运气，笔者建议在斜坡这个窄位装设并反复徘徊，总能实现杀死 4 人的目的。

8.在树上的高位射击点上，用狙击步枪杀死20名敌人

最后与哈德森的逃脱部分在丛林中进行，在逃脱的过程中观察周围的树木可以发现部分树木可以借助其之上的梯子爬到高位上对敌人进行攻击，只要爬上任意的射击点上累计用狙击步枪杀死 20 名敌人即可，如果玩家在一开始没有配备狙击步枪，那么在取得捕兽夹的棚屋旁可以找到一把 Dragunov。

9.收集所有Intel

1）在一开始的战场上，往前推进时右侧的一辆翻侧装甲车内可以取得迫击炮弹，收集就在车辆轮胎旁边。

2）在营救伍兹的船只上，借助左侧的梯子爬到上层甲板，收集就在上层炮台的后方拐角处。

3）在触发与梅南德斯的剧情后，在逃跑过程中哈德森背起伍兹从第一个区域离开时，观察左侧可以看到有 2 处树上高位射击点，在其中一个射击点上可以找到。

10.不死过关

Celerium

注意点：必须带上本关的默认副武器 Titus-6，以及战术手雷 EMP，因为有部分挑战与这些武器相关，如果玩家已经解锁战术盾牌也能带上方便完成其中一个挑战，但即使尚未解锁也无需担心，在游戏中的相应位置也能找到，具体参考下文。

1.在敌人直升机起飞前将其摧毁

在经历本关开始一段超酷的飞行后，在与一些敌人交战后登上几段楼梯，可以看到远方有一架即将起飞的敌方直升机，这时就在远距离切换副武器 Titus-6 瞄准直升机射击，这样一来可以直接将其摧毁并完成挑战。

2.黑掉飞机炮台后，控制炮台杀死10名敌人

在挑战 1 要摧毁的飞机所在的停机坪旁有一架可供玩家黑掉的战斗机，在黑掉后会进入第一人称视点控制飞机的炮台，在这期间利用炮台杀死 10 名敌人即可，时间十分宽松。

3.破坏2门被EMP影响的机枪塔

在离开挑战 1 所在的停机坪后，进入下一个区域就有多门机枪塔出现在玩家的面前，投掷 EMP 手雷可以使机枪塔暂时失去行动能力，在其失去行动能力期间破坏 2 门机枪塔即可。



4.用Titus-6的一次射击杀死4名敌人

在完成挑战 2 中摧毁炮塔的挑战后，在接下来前方的两个拐角处都有 2 组 4 人一组的敌兵，装备 Titus-6 并设置为爆炸模式，当敌人靠拢时尽量瞄准能波及所有 4 名敌人的位置，只要将 4 人同时炸死并在左上角显示挑战完成的字样即可，但如果这 2 组敌兵都无法完成挑战，则以自杀的方式回到检查点重来。顺带一提的是，其实 Titus-6 一次能射出多枚炸弹，控制得当的话完全

可以实现一次命中两个不同地点的目标，利用这一点在本关第一次遇到敌兵的时候就已经可以解除这个挑战。

5.在激活光学迷彩的状态下杀死30名敌人

在炸开遗迹的门并进入研究设施后，在右侧明显位置有 Access 字样的箱子中可以找到光学迷彩，取得后按方向键↓可以激活光学迷彩，这可以使玩家在接下来的战斗中如有神助，只要在这个迷彩保持激活的状态下杀死 30 名敌人即可。注意部分行动（如开启机关）后会强制解除光学迷彩状态，玩家要注意一下画面右端显示的是 Enable（开启）还是 Disable（关闭）。

6.使用液氮破坏2台ASD

ASD 指的是由人工智能控制的小型移动炮塔，在进入研究设施后敌方 ASD 经常会出现在玩家的面前，部分 ASD 出现的地方附近都会有一个银色的液氮容器罐，只要 ASD 靠近液氮罐就射击液氮罐，如果 ASD 会出现霜冻效果并整个变白的话就证明已经成功，用这样的方式破坏 2 台 ASD 即可。在攻入研究室的途中有一次机会，而在本关最后阶段研究员被干掉之后，还有两次这样的机会。

7.用战术盾牌杀死10名敌人

这个挑战的难点在于盾牌并不会像其他的额外装备一样以“Access”字样标记，而是需要玩家自己去取得，具体取得位置为在来到救出研究员的场景，也就是取得挑战 8 ASD 机器人的位置旁，在研究员躲藏的箱子的门外有一台巨大的机器，在战斗时靠近机器就可以取得挂在机器上的战术盾牌。另外，请务必在保护研究员的那场战斗中就拿到盾牌开杀，这样才能保证在将其救出后有足够的敌人供玩家消灭。如果人数不够也可以直接装备战术盾牌来挑战本关，不过你需要解锁指定关卡的 5 个挑战才能获得这个武器。

8.保证过关时，我方ASD没有被破坏

在救出研究员的场景中央明显位置处可以取得为我方战斗的 ASD，只要保证这台 ASD 在过关时没有被破坏即可，实际上完成这个挑战比描述看上



去容易得多，只要按正常打法就几乎是必定能完成的成就。



9.收集所有Intel

1）在结束开始的飞行部分后，登上几段楼梯会到达一个停机坪，在可以黑为己用的飞机机尾处有一个整理间，在里面桌上的电脑旁。

2）进入研究设施后在剧情中会遇到爆炸，随即敌人会从前方楼梯涌现，这时绕到左后方的房间内，收集就在桌子上。

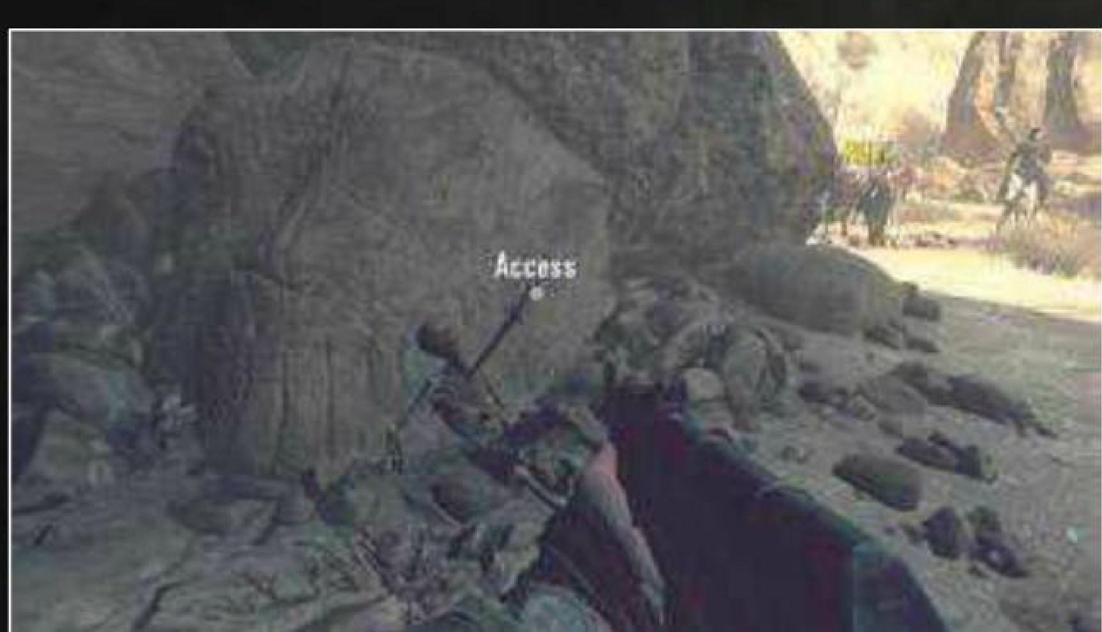
3）在救出躲藏在箱子中的研究研究员后，敌人会从外围进攻而来，消灭所有敌人后沿楼梯进入敌人来袭的房间内，收集就在正前方的桌子上。

10.不死过关

Old Wounds

1.用弯剑杀死15名敌人

在关卡一开始恢复操作后，不要急着骑上马，走到马的右侧阴影处可以发现一具被一把剑插在胸口的骷髅，用 Access Kit 将其取出后，近战武器就会发生改变，在之后的流程中用这把新的近战武器杀死 15 人即可。



2.用迫击炮击落敌人的一架直升飞机

这里挑战说的“一架”直升飞机其实是一架特定的直升飞机，当在山洞中进行任务简报受到敌人轰炸的剧情发生后，在离开山洞前可以在出口左侧的门内取得迫击炮，其后骑上马往外走，随即可以发现有一架直升飞机出现在正前方，这就是玩家需要摧毁直升飞机，但这架飞机只会在低空停留约 3 到 4 秒，如果错失了机会，那么就只能用手雷自杀重来了。

3.用反坦克地雷炸毁一辆坦克

在离开基地后，玩家需要跟随伍兹与赵天来到西边需要防守的据点，期间场景中会出现 2 台 BTR 装甲车，玩家的任务也因此转变成到达高处取得毒刺 Stinger 摧毁 BTR，到达该位置后可以发现在毒刺旁边有一个箱子，打开后就能取得其中的反坦克地雷。在完成防守西边据点的任务后，剧情中会出现 1 辆 BTR 与 1 辆坦克一前一后进攻基地的剧情。这时将地雷提前装设在之后流程中坦克的必经之路上，或是直接将雷安在坦克旁边然后按 X/□键引爆，就能将坦克干掉。装设反坦克地雷后必须马上跑开，否则反而会被地雷炸死。另外，反坦克地雷必须作用于坦克才能完成挑战，也就是说虽然可以用反坦克地雷来对付 BTR 等车辆，但并不会计入挑战之中。注意如果想一次性完成所有挑战，需要先完成挑战 4，坦克晚点炸也没关系。

4.摧毁敌方在北边小道的4架增援直升机

在完成防守西边据点的任务后，剧情中会出现 1 辆 BTR 与 1 辆坦克一前一后进攻基地的剧情，BTR 与坦克目标的基地方向为南侧，也就是说这时不要理会 BTR 与坦克，骑马往它们前进的反方向进发，可以发现前方有一排 4 架支援直升飞机迎面而来落下步兵，只要悉数将所有 4 架直升飞机用毒刺摧毁就能完成这个挑战。另外，这里即使使用毒刺不用锁定状态也非常容易击中直升飞机，可以顺便完成挑战 5。

5.不使用毒刺的空中锁定功能，直接用光学瞄具摧毁一架敌方直升机

本关中出现直升机的位置有很多，推荐在挑战 4 所述的位置完成。

6.骑马撞死10名敌人

在完成防守西边据点的任务后，也就是出现敌方坦克进攻基地的剧情时，场景中会出现大量的敌方步兵，在马背上奔跑将他们轻松撞死即可。



7.用卡车上的机枪塔摧毁一架直升飞机

当解决了进攻基地的 BTR 与坦克后，目标会转换成 2 架在基地门口盘旋放下敌兵的直升机，这时不要直接用毒刺将其摧毁，而是下马登上基地门口的一辆卡车后的机枪塔上对直升机射击，只要摧毁其中一架就能完成挑战。

8.用毒刺（Stinger)不锁定炸死25名敌人步兵

在载具横行的本关中，毒刺可以说是必不可少的武器，该挑战要求玩家直接以机械瞄具干掉 25 人。虽然毒刺的弹数有限，但只要利用场景中众多的弹药补给箱进行不断的轰炸就始终能够取得。在本关最后要求骑马返回基地的场景中，敌军是无限出的，在这里可以轻松搞定。



9.收集所有Intel

1）在剧情中主角一行会在山洞中进行任务简报，敌人的空袭开始后伍兹与赵天会扛枪往外跑，这时不要跟着他们走，在山洞内右侧的角落有收集。

2）在完成防守西边据点的任务后，剧情中会出现 1 辆 BTR 与 1 辆坦克一前一后进攻基地的剧情，在它们的必经之路上有一个弹药补给点，标记是显眼的红色旗帜，收集就在旗帜的下方。

3）在摧毁所有的 BTR 以及坦克后，需要骑马来到东面的区域，这时伍兹会提醒玩家下马到达上层，这时先不要爬梯子往上方走，在右侧的一个山洞洞口处有收集。

10.不死过关

Time and Fate

注意：本关分为两部分，挑战 1、2 和 3 以及第 1 个收集在操控梅南德斯时完成，其他则在后半部分操控梅森时完成。

1.在10秒内用霰弹枪杀死7名敌人

在剧情过后，疯狂的梅南德斯会被诺列加释放，并在其手上获得一把霰弹枪，这时沿斜坡下行，不用理会其他敌人直接走到正前方的建筑下，可以发现大量敌人会自动聚拢到玩家身边，这时举起手上的枪迅速将身边的敌人杀死，10 秒钟杀死 7 人总的来说还是十分宽松的。



2.使用卡车后的机枪塔杀死8名敌人

当梅南德斯来到妹妹约瑟芬娜所在的建筑前时，我方友军会驾驶带机枪塔的卡车冲进庭院内，其后控制机枪塔的 NPC 会死亡，由于庭院内的敌人很少，因此在 NPC 死后一定要迅速爬到机枪塔上对周围的敌人进行射击，甚至将友方的 NPC 杀掉以免他们使敌方减员这样的非常手段也可以用上，如果将庭院所有敌人清理掉还不足 8 人，可以在建筑门口触发建筑内敌人出现并重新回到炮塔之上对它们进行射击补完。

3.在140秒内到达约瑟芬娜的房间

十分简单的一个挑战，只要最速前进，如非必要不与敌人纠缠就能完成这个挑战，但是这个挑战可能会与挑战 1、2 相悖，因此可能需要重玩一次来完成。

4.用燃烧瓶杀死12名敌人

在操控角色转换为梅森后，跟随队友穿越一小段河流，在右侧第 2 间小屋内可以找到燃烧瓶，而在取得燃烧瓶的小屋往前进方向右数第 2 间小屋内有无限的弹药补给箱，好好利用两者的结合来清理路上的敌人，要完成 12 名敌人的目标绝非难事。

5.击毙带有机枪塔的卡车司机使车辆撞毁

在挑战 4 中取得无限弹药补给的小屋稍微往斜坡上走，会迎面驶来一辆带有机枪塔的卡车，只要在出现时瞄准其驾驶室射击将驾驶员击毙就能使卡车直接撞到右侧墙上，如果玩家配备了狙击枪并算好提前量，这个挑战会显得更加简单。

6.用迫击炮弹杀死10名敌人

当梅森一行来到指定位置发现诺列加背叛的事实时，哈德森让伍兹克制自己的怒火并遵守指挥，当继续进发时可以看到右侧有 2 扇卷帘门，打开带标记的门后可以在其中取得迫击炮，另外在这个房间内就有弹药补给，因此拿起迫击炮对一旁的敌人发动轰炸即可。

7.用砍刀杀死10人

当跟随伍兹进入地下室后，进入前方左侧的门就能取得砍刀，之后在地下室砍杀 10 人即可。

8.找到CIA的相关证据

与伍兹在地下室前进，到达某个房间时会发现敌人正在用火销毁一些文件，在这个场景右侧尽头的桌子上可以找到 CIA 的相关文件，取得后就能完成挑战。



9.收集所有Intel

1）在控制梅南德斯穿越着火的马房时，在出口附近右侧的一辆木车上可以找到。

2）当梅森一行发现诺列加背叛的事实时，也就是取得挑战 6 所需迫击炮的位置，在进入前方庭院前观测大门右侧有一个钟楼，沿梯子爬到钟楼顶部就能在木箱上找到。

3）在地下室杀敌前进时，途经毒品的加工场，离目标地点约还有 10m 的位置处，进入左侧的房间内，收集就在长板凳上。

10.不死过关

Fallen Angel

注意：建议将默认的粘土手雷换成普通的手雷，这样可以通过自杀的方式来反复尝试挑战 4 与挑战 5，如果使用前文提及的 Save and Quit 大法则不受此影响。

1.在被水淹没的街道上不被杂物击中

在离开初始的区域后，街道上会迎面漂来不少的杂物以及车辆，只要注意躲避这些物件不被击中，就能完成这个挑战。

2.指挥CLAW在被水淹没的街道上杀死8名敌人

在离开初始的区域后，用 Access Kit 打开左侧的闸门让 2 台 CLAW 进入内部，其后按方向键↑只会 CLAW 攻击对面楼宇的指定区域，在这里只要不用枪击杀对面的敌人，全部一一按↑键交予 CLAW 对付，要完成 8 个杀敌的要求可谓轻而易举。

3.记录梅南德斯400TB以上的数据

与哈珀到达屋顶将 2 名哨兵暗杀后，会激活音频窃听仪器窃听梅南德斯的对话，由于梅南德斯会不断移动，因此玩家也需要不断移动对其进行窃听，整个窃听共分为 4 段，最终到达列车车站结束，只要整个过程所有的音频容量大小达到 400TB 就能达成目标，如果一切顺利，第 1 部分能完成约 100TB，第 2 部分能完成约 240TB，第 3 部分的机尾对话就能完成 400TB 的要求，总的来说难度不高，只要第一时间确认梅南德斯所在的位置即可。（400TB 的录像，好一个未来科技！）

4.控制CLAW时，利用火焰喷射器烧死10名敌人

在本关的一开始，CLAW 就会为玩家一路扫除障碍，在装备 Access Kit 的状态下可以发现在关卡开始时 CLAW 的身上就有一个 Access 的标记，这是激活其火焰喷射器的开关，请务必在关卡开始时就将其激活。当梅森与哈珀被梅南德斯发现后，两人会逃亡到一个房间内并陷入敌人的围困，其后按方向键←键转换到 CLAW 的操作界面，在火焰喷射器被激活的状态下，LT/L1 键为喷射火焰，RT/R1 键为机枪扫射，只要在这个时候用火焰累计烧死面前以及右侧 10 名敌人就能完成挑战，惟一需要注意的是不要长按火焰喷射器，否则会致使其过热，轻点按键就已经能获得很好的效果。

5.在受到围攻时，保证2台CLAW不被破坏

这个挑战与挑战 4 在同一个位置，但要保证 CLAW 不被破坏打法则与挑战 4 正相反，具体方法为在按←键激活 CLAW 后不要使用火焰喷射器，按 RT/R1 使用机关炮迅速将右侧的敌人消灭，借助红色油桶可以加快杀敌的速度，同时将面前驶来的一辆卡车击毁后迅速按→键切换另外一台 CLAW，切换后优先解决空中的武装直升机以及地面上的几辆卡车，最后处理右侧天台处手持 RPG 的敌兵即可。如果想同时在这里完成挑战 4 又保全 CLAW 是十分困难的，即便想保证 CLAW 不被破坏，但有时还是会出现一些意外的情况，如果想节省时间避免重打，可以在完成这 2 个挑战中的其中一个后，在恢复梅森操作时立刻握雷自杀重来（不要推门离开，否则会进入新的检查点），这也是为什么在一开始建议玩家换上手雷的原因。



6.用无人机的导弹摧毁20辆追击的汽车

在关卡的最后阶段，需要驾驶名为 SOC-T 的汽车逃亡，在完成最初的驾驶部分后从一处高处跳跃后，在滞空时间中玩家可以选择按 X 键 / □键继续驾驶 SOC-T，或是按 B 键 / ○键驾驶无人机，在这里选择无人机后会一路掩护友方 SOC-T 撤退，无人机有 2 种武器，分别是 LT 键 /L1 键的导弹以及 RT/R1 键的机关炮，在这里只使用导弹累计摧毁 20 辆汽车即可。

7.驾驶SOC-T时以撞击的方式摧毁8辆追击的汽车

同挑战 6，当选择驾驶 SOC-T 时玩家需要手动驾驶车辆逃离，期间会有不少的车辆对玩家进行堵截以及追击，只要将撞击这些车辆就能将它们破坏，如果敌方车辆在前方较远位置，则可以考虑按 A 键 /× 键加速追尾撞击。

8.驾驶SOC-T时加速通过2处特殊跳跃点

在选择驾驶 SOC-T 逃亡时，在路上有 2 处隐藏的特殊跳跃点，只要在这 2 个跳跃点处按 A 键 /× 键加速通过就能完成这个挑战。第 1 处跳跃点位于玩家确认选择驾驶无人机还是 SOC-T 后，确认选择 SOC-T 并前行一段路后会有有一段左转往高速公路走的场景，这里的高速公路有左右 2 条分支，选择左侧的分支走，没走几步就可以看到前方右侧有坍塌的路牌形成的坡度，加速跳过即可；另一处加速点位于驾驶部分后半段





的必经之路上，在进入工厂区域并且周围开始发生坍塌的场景，注意右侧会出现一个泥石堆砌形成坡度，沿坡度加速跃到半空撞破玻璃进入建筑内部后就可以完成挑战。

9.收集所有Intel

1）恢复操作后，在关卡一开始房间内的棚架上。

2）在水路中前进，会遭遇大巴迎面被水流冲来的剧情，连点 X 键 /□键与哈珀推门进入小道后，右侧有一个弹药补给箱，而收集就在一旁的地上。

3）与哈珀一同在水淹道路上躲避无人机的侦查时，在潜行的最后阶段会进入一片瓦砾中，同时上方会有无人机的灯光，收集就在瓦砾当中。

10.不死过关

Karma

1.在60秒内获得视网膜扫描

略有难度的挑战，在关卡初段乘坐电梯到达下层后需要操控名为 Ziggy 的小蜘蛛机器人去扫描敌人的视网膜，留好只要从出发到最后按 RT 键 /R1 键电击目标之间时间少于 60 秒就能完成这个挑战，攻克这个挑战时玩家需要知道几件事，首先，Ziggy 虽然是机器人，但它同样可以通过按下 LS 键 /L3 键奔跑加速，请务必保持时刻奔跑；二是在平路上跳跃前进远比步行快，必须合理运用；而在垂直攀爬时不能跳跃，否则会因重力而掉落浪费时间。值得一提的是，在用电击破坏变电箱后前方会有一段圆形管道的路线，在这里不要进行任何跳跃，否则反而会欲速不达。另外，攀爬的时间可以在左下方的数据显示中追踪到。

2.取回微型机器人Ziggy

在使用 Ziggy 复制视网膜数据开门后，在中央数据库的地上长按 X 键 /□键就能将损坏的 Ziggy 回收。

3.在酒吧内将5名敌人爆头

在舞厅找到卡玛后，法尔科会指挥手下屠杀舞厅的平民，此时梅森与哈珀会躲进吧台内，其后会接连 4 次进入子弹时间，只要在这个过程中将舞厅中央 5 名敌人爆头即可。虽然听上去很简单，但是由于子弹时间很短，而且整个过程中玩家操控的角色会因移动导致准星发生偏离，因此要达成爆头条件还是颇具难度。



4.确保非战斗人员零伤亡

这个挑战的描述十分模糊，实际上非战斗人员应该指的是酒店原先的安保人员，而这个挑战实际上的隐藏条件就是迅速杀敌以免安保人员减员，但这实际上不需要太刻意去达成，是一个比较难错过的挑战。

5.使用电击拳套杀死20名敌人

在结束在酒吧的剧情后，整个酒店会开始受到梅南德斯军队的袭击，在剧情中酒店安保人员会为玩家打开军火库的门，在里面的柜子里可以找到电击拳套，在取得后接下来就会遭遇大批的敌人，从这时就开始逐一近战击杀，在到达室外场景后应该就差不多能完成挑战。

6.保护ASD免受破坏

在与队友推门从商场购物区离开前，在门的左侧有一扇可以用 Access Kit 打开的门，开启后就能取得一台我方的 ASD，但其实这台 ASD 并不需要很刻意地去保护，只要尽自己所能杀死路上的敌人，摧毁路上的敌方 ASD，在过关后我方 ASD 就自然能保存下来。

7.杀死5名从绳子滑下的敌人

在与队友推门从商场购物区离开后，从一段楼梯下行，前方会出现一架敌方的直升飞机，这架直升机上就有 5 名试图用绳子落下到地上增援的敌人，在他们开始滑下前就举起枪将他们击杀在机舱内，全部杀死后挑战也会随之解锁。

8.在室外场景杀死25名敌人

在与队友推门从商场购物区离开后，来到室外场景累计杀死 25 名敌人即可，如果在此前的军火库获得带“Target Finder”瞄准器的武器可以更容易地寻找到敌人。



9.收集所有Inetel

1）在使用 Ziggy 复制视网膜数据开门后，进入机房清理敌人后，先不要往前走搜索卡玛的情报，在右侧的电脑桌上可以找到收集。

2）在结束酒吧的剧情，进入酒店的购物区时，1 层有一间名为“d'HO”的商店，在里面的收银柜后可以找到。

3）在追逐法尔科的最后阶段会登上一段楼梯到达上层，发现楼梯时先不要急着上去，在楼梯前方有一个广告牌与一个推销柜台，收集就在柜台之上。

10.不死过关

Suffer With Me

1.用飞刀杀死一名守卫

这个几乎不会错过，在关卡的一开始登陆时，伍兹会将其中一名哨兵控制住，随即会出现另外一名敌兵，这时马上将刀扔过去就能完成挑战。

2.在一发造成间接伤害致使另一名敌人死亡的RPG中存活下来

在这里首先说明一个不确定的因素，在与梅森从天台跳下到建筑上方并跳下到建筑 2 层后，往左走有一扇可以用 Access Kit 打开的门，进入后可以取得减少爆炸伤害的防爆衣，根据笔者的反复尝试，在未取得防爆衣时即使敌人的 RPG 波及另外一名敌人致死，也不会完成这个挑战，但在取得防爆衣后却一次就成功完成，由此笔者推测隐藏条件是必须获得防爆衣。这个挑战最早可以在与梅森从天台跳下后的场景中取得，也就是取得防爆衣的位置，在跳下后迅速左转取得防爆衣，然后迅速往右侧前进，在通往下层的拐角处会有一名手持 RPG 的敌人，同时会从连接上下两层的楼梯处涌现出几名敌人，吸引拐角 RPG 兵的炮火射击自己，借此将从楼梯涌上的敌人杀死就能完成挑战。需要注意的是，如果玩家在取得防爆衣后前进的动作太慢，AI 操作的梅森有可能会将 RPG 兵杀死，因此最好在取得防弹衣后朝队友梅森扔出一个闪光手雷，使其失去行动能力从而降低挑战失败的几率。

3.摧毁诺列加的私人飞机

在与梅森从天台跳下到建筑 2 层后，沿路杀敌往下层进发，在 2 层杀敌的过程中，可以发现一名手持 RPG 的敌人（也就是挑战 2 中的 RPG 兵），将其杀死并从他的手上取得 RPG，走到下层离开建筑时刚出门口就能发现眼前的白色飞机，这时举起刚才取得的 RPG 直接轰炸就能直接将其摧毁。如果担心找不到手持 RPG 的敌人，不妨在关卡开始时就将其中一把武器装配为火箭发射器方便完成这个挑战。

4.用卡车上的机枪塔杀死10名敌人

在来到与挑战 3 相同的位置时，敌人带机枪塔的卡车会出现在玩家的左侧，在其出现后马上将控制机枪塔的敌人杀死并迅速控制机枪塔，之后以最快的速度将周边 360 度的敌人杀死，这样应该能在剩余 2、3 名敌人的情况下达成杀死 10 人的要求。

5.利用IR Strobe呼叫空中支援杀死15名敌人

当在剧情中押送诺列加，并将一把没有子弹的手枪送到其手中时，其后会与他一同在激战中的街道上前行，这里玩家可以选择往左走与往前走，要完成这个挑战必须往左拐，前行后就可以发现一个带 Access 字样的铁丝网，将其破坏后进入取得 IR Strobe 这个装置，这个装置的作用是投掷一个信号发射器，然后呼叫空中支援猛击整个范围，在取得后发现有敌人扎堆的地方就往该处扔出一个，要达成 15 个的目标也并非难事，另外需要注意的是，



IR Strobe 虽然可以在第一个公园（也就是中央有圆球型建筑的四方形场景）的左下角找到弹药补给箱补充，但是必须在 IR Strobe 余量至少还有 1 个的情况下，也就是说，如果将 4 个全部用完是无法进行补给的，请注意预留 1 个以免出现意外。

6.摧毁敌人的ZPU

所谓的 ZPU 实际上是敌人的一种地对空炮塔，当玩家押送诺列加到达第一个公园（也就是中央有



圆球型建筑的四方形场景）时，中央的圆球形会因轰炸而坍塌，其后在远处右上方会有 2 名用 RPG 轰炸玩家，而 ZPU 就在这 2 名敌人的右侧，在消灭所有敌人后用枪械射击该炮塔直到画面左上角出现 Career Record Updated 字样即可。

7.用夜莺手雷同时吸引8名敌人

在关卡一开始与伍兹爬到上方，清理停车场的敌人后稍微往前走就能发现在必经之路左侧的地上有一个带 Access 标记的木箱，打开后就能取得夜莺手雷 Nightingale，但前半部分基本上没有能完成这个挑战的位置，推荐在押送诺列加的街道上行进到教堂前的第 2 个公园时，这里有不少敌人，在这里朝公园周围扔出多个夜莺手雷就基本能完成这个挑战，十分简单。

8.在诊所中消灭8名敌人

押送诺列加结束在街道的激战后会进入一处破弃的诊所内，前行没几步剧情中会因伍兹想救起地上的护士而遭遇到敌人的偷袭，在恢复操作后前方走廊会涌现不少的敌人，在这里杀死 8 名敌人敌人即可完成挑战。但是，这个挑战并没有想象中容易，因为这里的敌人本来就有限，加上梅森也会进行攻击使敌人减员，因此建议全程用枪械射击敌人，如果没有子弹了直接用换枪的方式代替换弹，否则被梅森抢了几个人头后就无法完成挑战了。

9.收集所有Intel

1）在一开始与梅森在清理天台的敌人后，梅森会打开天窗让玩家跳下，跳下后玩家会落在建筑的 2 层，一路前进会来到通往下层的楼梯，此时先不要往下走，左侧的货架上有收集品。

2）押送诺列加来到第二个公园时，可以看到正前方有一所教堂，这时往左走进入一个墙壁有缺口的房间内，里面有弹药的补给点，而收集就在桌子上。

3）与诺列加进入黑暗的破弃诊所内后一直往前走，在一个洗手池上，十分明显。

10.不死过关

Achilles'Veil

注意：必须装配 EMP 手雷。

1.摧毁20架敌方小型无人机

在关卡的一开始，敌方的无人机就会大量出现在梅南德斯演讲的广场之中，这时马上举枪破坏尽量多的无人机，如果一切顺利在此处就能破坏约 10 台无人机，而在往后的流程中也要将注意力优先集中在破坏无人机上，以免因延误而导致无人机被友军击落。如果在操控角色切换成梅森后仍然未能完成这个挑战也不必担心，在梅森部分最后阶段的桥梁场景中还有约 5 架无人机供玩家补完挑战。

2.用宝剑杀死20名敌人

在离开一开始梅南德斯演讲的广场后沿左侧走，进入该处的房间内可以在一个箱子中取得一把剑，用这把剑近战杀死 20 人即可，这个挑战可以与挑战 3 同时解开。

3.在激活隐形迷彩的状态下杀死20名敌人

在一开始梅南德斯演讲的场景中，在离开广场前往右侧走，沿右侧出口旁的楼梯走到 3 楼就能找到隐形迷彩，之后按方向键↓激活迷彩，在迷彩的帮助下可以轻松地靠近敌人，借助这个机会可以用近战杀敌同时完成挑战 2。

4.用机枪塔摧毁8架敌方小型无人机

当玩家来到一个开阔场景，也就是出现有小型无人飞机以及 ASD 移动炮塔的位置时，从迈进这个场景开始就不管场景中的敌人一直往右走，从其中一条小道进入可以发现一个需要用 Access Kit 才能撬开的门，进门后沿路一直走就能发现有一门炮塔，当上前操控炮塔后场景会触发出现很多的小型无人飞机，累计击落 8 架即可完成这个挑战，顺便也能为挑战 1 凑数。



5.利用引爆车辆的方式杀死5名敌人

当玩家在操控挑战 4 中的炮塔时，除了瞄准小型无人飞机外，还可以尝试射击场景中的车辆，这样有很大几率能使爆风波及附近的敌人，如果在关卡中段玩家选择杀死梅南德斯，在接下来扮演 VTOL 炮手的过程中射击路上的车辆也能累计这一数据。

6.破坏4台被EMP影响的敌方ASD

当玩家来到挑战 4 中的开阔场景时必然会看到有敌方的 ASD 移动炮塔，这个场景中环绕中央的斜坡上层走共计可以发现 4 台 ASD，用 EMP 逐一使它们丧失战斗能力后破坏即可，但整个动作必须迅速，否则这些 ASD 有可能被友方破坏而无法完成破坏 4 台的目标，如果玩家将 EMP 用完，在中央斜坡入口的右侧、也就是指向离开这个场景方向所在的建筑内可以找到弹药的补给。

7.扮演VTOL枪手杀死5名敌人

这个挑战玩家必须选择杀死梅南德斯而不杀死哈珀才会出现，在选择射杀梅南德斯后，接下来会进入一小段梅森乘坐 VTOL 飞机增援的流程，在飞机上用炮塔射杀 5 名敌人即可，十分简单。

8.指挥我方小型无人机杀死25名敌人

在操作角色切换为梅森后，每隔一段时间按方向键↑键可以指挥无人机对一定区域进行攻击，只要将一路上的所有敌人都交由无人机对付，在完成本关前必定可以完成这个挑战。

9.收集所有Intel

1）在一开始梅南德斯演讲的场景中，在离开广场前往右侧走，沿右侧出口旁的楼梯走到 2 楼就能在地上找到这个收集。

2）极其隐蔽的一个收集，当操控角色切换为梅森时，第一场激战会发生在两边都是建筑的场景，这时从左侧的房间进入，在上楼梯前可以看到在 1 层液晶电视的左侧有一堆弹药箱，收集跳到弹药箱的上方，可以发现隐藏在角落的收集。

3）本关的最后阶段，在山坡上前进时注意往右侧看，可以发现一座白色的建筑，沿梯子爬到建筑顶层可以发现这个收集。

10.不死过关

Odysseus

注意：将战术武器换上 EMP 手雷，否则无法完成挑战 3。



1.取得给梅森的礼物

十分简单的挑战，在一开始取得武器并推门离开后，从右侧第一间房间按 X 键 / □键进入，取得在桌子上的信即可。

2.使用电击手套杀死20名敌人

在梅南德斯逃脱的剧情过后，恢复操作时打开桌子上的箱子可以取得电击手套，再从枪架取得一把武器就能从船舱离开，只要在之后的流程中用近战拳套杀死 20 人即可。

3.摧毁3门受EMP影响的守卫机枪塔

在本关的流程中悬挂在天花板上的守卫机枪塔会多次出现，只要使用 EMP 使他们丧失功能后累计破坏 3 门即可，但其中一门机枪塔需要例外，具体原因请参看挑战 4 的说明。

4.用船上的守卫机枪塔杀死10名敌人

玩家第一次遇到守卫机枪塔的位置是在一个作战情报室外的必经之路上，这个机枪塔用 EMP 影响后摧毁即可，但是在进入作战情报室后在眼前就有另外一门炮塔，这门炮塔请不要将其破坏，取而代之的是进入右侧的房间内，用 Access Kit 将该机枪塔黑掉，然后迅速 360 度旋转将作战情报室内的敌人杀死，这里也是最早能完成机枪塔杀 10 人挑战的地方。

5.给予海军陆战队狙击支援

当剧情中梅森试图在舰桥中操作系统夺回战舰失败后，沿楼梯来到下层，在一段走廊处往右侧看

可以看到战舰的甲板，在这里的地上有一把狙击枪，此时拣起狙击枪，协助甲板上的海军陆战队压制敌人，当狙杀一定数目的敌人直到屏幕左上方出现完成挑战的提示即可。



6.杀死8名着陆前的敌方飞行兵

在控制叛徒萨拉萨尔后并乘坐升降板到达甲板上层时，随即就可以发现面前有 2 名飞行兵降落，其后以此为起点观察右侧，会发现更多的飞行兵在进行着陆动作，实际上只要不往右走得太远，这些飞行兵就会无限地出现，但是离得太远又无法进行精确瞄准保证在空中将其击落，因此建议在这里用先前在挑战 5 中取得的狙击枪来完成击落飞行兵的任务。

7.指挥CLAW杀死5名敌人

在控制叛徒萨拉萨尔后并乘坐升降板到达甲板上层后，可以发现在面前就躺卧着一台 CLAW，但是这台 CLAW 并未被激活，玩家需要做的就是往左侧走，进入带 Access 字样的操作室将 CLAW 重启，此后就可以按方向键↑键指挥 CLAW 杀敌，要借助 CLAW 杀死 5 名敌人可谓轻而易举，但注意必须是指挥状态下的击杀才会累计，CLAW 在 A.I 控制下自主击杀的敌人并不会计算在其中。

8.90秒内到达撤离点

实际上这是一个十分简单的挑战，这个倒计时是从玩家控制叛徒萨拉萨尔并乘坐升降板到达甲板上层开始计算，只要一心跑到撤离位置，在 90 秒内要完成这个挑战可以说是绰绰有余。

9.收集所有Intel

1）在玩家经过一个作战情报室来到舰桥试图将战舰系统夺回时，收集就在上层舰桥右侧的操控台上。



2）在梅南德斯用病毒黑掉整个系统的剧情发生后，梅森会沿管道爬到事发场景，当再次恢复控制后进入下一个类似指挥室的场景，在离开此场景的楼梯往下走之前，沿右侧的楼梯上去，收集就在桌子上。

3）最后阶段在战舰甲板上撤离的过程中，在右侧一架离撤离点约 65m 的运输机上，收集就在机舱舱门处。

10.不死过关

Cordis Die

注意：不要更改默认的副武器 Storm PSR，虽然没有与之相关的挑战，但使用这个武器能使部分挑战变得更加容易。

1.用对空炮塔对付无人机时，击落率达到100%

比较麻烦的一个挑战，关卡一开始恢复操作后就需要利用前方的对空炮塔对付空中的无人机，炮塔的操作很简单，当用中央的范围捕捉无人机踪影达一定时间后，无人机就会显示一个红圈并出现 LOCK 字样，这样就说明炮塔已经锁定敌机，按 RT 键 /R1 键发射炮弹即可将其击落，只要敌机确认已经锁定，就算无人机飞越头顶，炮弹依然可以追踪到。但惟一的问题是，虽然炮弹的锁定功能很强，敌机也每次都成群出现，但是如果玩家的锁定速度不够快，很有可能会漏掉一两架飞机，一旦出现这种情况就很难再次确认落单飞机的位置，因此建议在控制炮火前用 Save and Quit 大法保留一个存档，以免每次都要将片头的剧情看一次。值得一提的是，这个挑战即使完成，左上角也不会马上出现挑战完成的提示，只有在我方战斗机出现并重新恢复操作后才能确认是否完成挑战。

2.在高速公路上进行狙击支援时爆头杀死10名敌人

在完成一开始击落无人机的流程后，来到前方高速公路断层处会有 2 个选择，一是在高位进行狙击支援的“SNIPER”，另外一种是与队友一同滑绳落到下方的“RAPPEL”，在这里选择狙击支援，用默认的副武器 Storm PSR 进行狙击时十分霸道，即使敌人在掩体后也能清楚地看到其位置，如果掩体较厚或敌人距离较远，则使用枪械的蓄力射击使瞄准框变成绿色后放开射击键即可。由于队友也会同时歼灭敌人，因此动作一定要快，以免出现敌人不足以完成挑战的窘况。



3.指挥小型无人机杀死8名敌人

当完成掩护总统的任务后需要驾驶装甲车前进，在剧情中装甲车会被一辆大货车撞翻，在恢复操作后进入右侧翻侧的车辆内就可以用 Access Kit 放出无人机，此后可以按方向键↑指挥无人机攻击敌人，在取得后就指挥无人机杀敌直到完成挑战即可，但注意无人机是会被破坏的，如果发现有敌兵攻击无人机必须将其优先干掉。

4.在损毁的车辆中救出被困的战友

要完成这个挑战，最重要的是：快，在装甲车被大货车撞翻并恢复操作后，路上会有 3 台需要摧毁的 CLAW 爬行机器人，在第 3 台 CLAW 所在的位置，也就是远处的一所商场的门口会有一台翻侧的装甲车，从恢复操作后就利用手上的 Storm PSR 摧毁挡道的 CLAW 迅速前进，只要动作够利索，就可以赶在敌人 RPG 兵彻底破坏车辆前用 Access Kit 将战友救出。

5.利用天台处的对空炮塔击落30架无人机

在完成挑战 4 的位置，在这里玩家可以选择从左侧穿越商场前进，也可以从右侧的广场小道前行，在这里选择进入商场，在走上扶手电梯后往左侧看可以发现一扇能用 Access Kit 打开的门，进入后直通房顶就可以操控炮塔再次像关卡开始时一样击落地方的无人机，由于这门炮塔在一定时间后会强制被敌人摧毁，因此对玩家的操作还是有一定的要求，但难度并不算高。

6.保护G20运输车不被破坏

在穿越挑战 4、5 的商场区域后，也就是剧情中会有高楼坍塌的场景，在刚进入这个场景时面前就有一台需要保卫的运输车，这时在右侧远处会有 2 名手持 RPG 的敌人不断对运输车进行轰炸，只要迅速将这 2 名敌人用 Storm PSR 杀死就能保存车辆并完成挑战。

7.保证所有的G20运输车不被破坏

十分简单的挑战，在驾驶战斗机的流程开始后首要任务就是保卫地上行进的 G20 运输车，一直将飞机保持在运输车稍微靠后的位置可以更好地纵观场景中轰炸车辆的飞机、车辆以及敌人，在红框锁定载具后必须果断地发射导弹，这样可以更有效地保护车辆，而最后在空中飞行追击无人机的部分也是这个挑战的一部分，但只要迅速地将这些无人机摧毁就能保全所有车辆。



8.在最后的飞行部分，用1发导弹摧毁3架无人机

虽然看上去似乎很难，但实际操作时却比较容易达成，在低空保卫运输车前进一段路后，会转换成空中的飞行部分，在空中需要对几波无人机进行轰炸，注意只有在将无人机锁定并按 LT 键 /L1 键发射导弹时才能实现复数摧毁敌机的目的，在追击这些无人机时会有几处在建筑间穿行的位置，这时由于敌机会靠得比较近，是完成挑战的最好机会。另外如果想要快速实现反复尝试，可以可以控制飞机往上飞离开战斗区域实现回到上一个检查点的目的。

9.收集所有Intel

1）在完成高速公路上的狙击支援后，从高速公路跳到下方公路上，在离前方目标还有约 50 米处时，在左侧的一辆车辆残骸旁边可以找到。

2）在驾驶装甲车被大货车撞翻后恢复操作，前行进入左侧的建筑，在蓝色大楼玻璃屏幕前的柜台上。

3）接上，在此处场景的路上需要击毁 3 台敌方的 CLAW，来到第 3 台 CLAW 所在的位置时，玩家可以选择走左边的商场或是右边的广场，此时进入左侧的商场，沿扶手电梯走到上层，在右侧挂有 T 恤的摊位处可以找到。

10.不死过关

Judgement Day

注意：将副武器换成特殊装备 Storm PSR，也就是上一关中可以穿透障碍的狙击枪，这会为完成挑战提供极大的帮助，同时还要记得装配 EMP 手雷。

1.在空中飞行降落时，没有被对空炮火击中

在关卡初段玩家需要从运输机上急降到地面上，期间会有大量的防空炮火往上轰炸，玩家需要做的就是推动左摇杆提前躲避这些炮火，这里没有特别的心得可言，只要在屏幕中央保持移动，发现炮火的踪影就提前往相反方向移动就可以躲避，这个挑战需要一定的运气，但说不上难点。如果不急着一时解开，可以留到老兵难度中挑战，因为老兵难度被炮火命中就基本死亡，因此在老兵难度下几乎是必定能完成的挑战。

2.破坏所有镭射炮塔

光看文字描述可能难以理解什么是镭射炮塔，从空中着陆后，观察周围建筑的房顶可以发现一些像镭射灯一样的物体，这些就是我们的目标，这些镭射炮塔共有 6 门，分布在左、中、右三处建筑的房顶上，用 Storm PSR 蓄力将他们一一破坏即可。



3.从40m开外的距离杀死10名敌人

很简单的一个挑战，当从空中着陆后就举起手上的 Storm PSR 搜索敌人位置，40 米的距离虽然难以准确判断，但确认敌人位置后就刻意与敌人拉开距离再进行狙杀就不会有太大的问题，如果掩体较坚硬请尝试用蓄力射击穿透，如果遇上无法穿透的掩体，请自行调整位置。

4.指挥小型无人飞机摧毁1辆CLAW

在从空中着陆后，一直往左侧走到尽头，在该处被建筑包围的空地处可以找到带 Access 字样的补给箱，打开后就能获得小型无人飞机的支援，在往前推进来到武器工厂的入口时会发现有 2 辆 CLAW 躺卧在此处，这时按方向键↑指挥无人机击中攻击其中 1 辆，瞬间就能完成这个挑战。

5.用1发Kinetic导弹杀死5名敌人

在从空中着陆后，从前方的斜坡往前走会有一座带有敌方机枪塔的建筑，穿过这座建筑并往左走可以找到名为 Kinetic Projectile 的武器，这个武器的效果是在按下方向键→键并指定攻击地点后，在一小段时间后会从空中落下极其强力的轰炸。而完成这个挑战的最佳地点就在获得这个武器的区域，在获得武器后，跟随队友往右侧被铁丝网包围起来的区域走，区域中会出现超过 5 名隐形迷彩兵，这时马上呼叫空中炮火支援就能直接将整个区域的敌人杀死并完成挑战。

6.近战杀死3名激活隐形迷彩的敌人

本关流程中会多次出现使用隐形迷彩的敌人，近战杀死其中 3 名可以说是毫无难度。

7.保证我方ASD到达目标地点前不被破坏

在进入中章的武器生产工厂后，来到一个环形的场景时前方会出现 3 台敌方的 ASD 移动炮塔以及大量敌人的攻击，此处 2 层右侧带 Access 字样的控制器可以放出 1 台 ASD 为我们作战，但请务必不要在第一时间将其放出，而是将所有 3 台敌方 ASD 以及敌人都消灭后再折返到控制台将 ASD 放出，否则这台 ASD 会瞬间被击毁，只要按照先杀敌后放 ASD 的步骤进行，ASD 想要被破坏都难。



8.摧毁3架受EMP影响的小型无人飞机

在挑战 7 取得 ASD 的位置，下一个场景就是一个作战会议室的，在进入这个场景后周围会出现约 4、5 架小型无人机，用手上的 EMP 手雷将其炸落，并上前用枪械摧毁 3 架无人机即可。

9.收集所有Intel

1）在从空中着陆后，从前方必经之路的斜坡上去后往右后方走，在一座外墙带有“27”标记的建筑内的二层可以找到。

2）在武器生产工厂后，摧毁 3 台 ASD 以及大批敌人后会来到一个作战会议室模样的场景，在面向大屏幕第 3 排右侧的座位上。

3）在梅南德斯的演讲完毕后，整个军工厂会开始发生坍塌，在来到必经之路一个有蓝色柱子圆形场景时，沿楼梯走到最下层，在其中一个木箱上有收集。

10.不死过关

Strike Force 关卡

关于Strike Force关卡

Stike Fore 关卡是本作新增的一种特殊关卡，这种特殊关卡的玩法类似于即时战略模式，同时又与普通的射击部分相结合，这种关卡的操作其实十分简单，按 BACK 键 /SELECT 键可以进入战术视角，这时就相当于即时战略的玩法，方向键可以选定单独的部队，LB 键 /L2 键指挥部队行进，长按 LB 键可以一次性对所有部队下达同一个指令，而长按方向键则可以从任意视角强制切换到相应部队的第一人称视角。Strike Force 关卡的挑战相比战役关卡难度要低出不少，因此应该不会成为太大的难点，值得一提的是在战术关卡即使任务失败，在本次关卡内完成的挑战依旧会予以保留，因此在攻克挑战时大可不必理会任务是否成功，始终朝挑战目标进发即可。



ShipWreck

1.仅使用步兵摧毁2台敌方CLAW

不算很难的一个挑战，3 个目标地点基本上都有 1 台 CLAW 在把守，手动操控步兵跑到 CLAW 所在位置，用身上的手雷朝它投掷，约 3~4 个手雷就能将其摧毁，即便士兵死亡，切换下一个士兵继续即可。

2.只使用3个网络干扰器就完成任务

十分简单的挑战，网络干扰器实际上指的就是在本关中对 3 个地点装设然后需要防卫的道具，换句话说只要在安装干扰器后好好进行防守不被敌人破坏就能达成挑战的条件（手动操作，非战术视角），往往在第一次就能完成的挑战。

3.完成任务是剩余时间超过2分钟

手动操作的状态下，只要在关卡开始后就迅速前往目的地点将它们逐个击破，剩余时间超过 2 分钟简直轻而易举，可以与挑战 2 一同取得。

4.爆头杀死10名敌人

需要用步兵完成的挑战，在挑战开始后就操控步兵可以寻找敌人步兵进行爆头射击，累计 10 名十分简单。

5.近战杀死15名敌人

与挑战 4 思路相同的挑战，同样需要通过操作步兵来完成。

6.扮演CLAW摧毁3台敌方ASD

我方 CLAW 会在剩余时间约为 5 分钟的时候出现，只要出现后设定手动操作并主动寻找地图上 ASD 的所在，要摧毁 3 台也只是时间问题。

7.使用爆炸物杀死15名敌人

本关中几乎所有都能完成用爆炸物杀敌的任务，步兵有手雷，CLAW 能发射榴弹炮，ASD 能发射导弹，选择自己觉得顺手的部队完成这个挑战即可，建议操控步兵，因为他们不仅补充快，而且移动速度也是另外 2 种部队无法比拟的。

8.杀死15名陷入昏迷状态的敌人

所谓的昏迷状态，是指敌方步兵受到诸如本关步兵携带的 EMP、震荡弹等影响后的状态，选择带有 EMP 或震荡弹的士兵在地图上寻找敌方步兵，朝他们投掷这些手雷并将他们击杀即可累计，如果当前操控士兵的手雷用完，则切换其他有手雷余量的步兵重复以上步骤。

9.驾驶ASD撞死20名敌人

让人比较恼火的一个挑战，要求必须用ASD撞死20名敌人，但是由于ASD的移动速度很慢，而且耐久值很低，很容易在靠近敌人前就被击破，加上后续补给也比较慢，因此为了这个挑战几乎就能耗上整关10分钟的时间。这个挑战有个十分要命的地方，ASD在很多时候撞上敌人虽然能使其倒地，但这并不一定能使敌人致死，而挑战需要确认将敌人杀死方可累计，请务必注意。

10.仅以战术视角完成关卡

战术视角是指在关卡一开始就马上按BACK键/SECLECT键进入的即时战略模式视角，在进入后只要不再切换手动操作并以战术视角完成整关即可完成挑战，下面的几个任务将不再赘述。要以战术视角完成本关并不算难，只要每次都长按LB键/L2键移动整个部队逐一前往A、B、C3个地点装设干扰器即可完成任务，初期只有步兵时可能会稍微吃亏，但随着部队数量的增多，只要在某个地点集合在一起整队出发就会无往不利。注意，在战术视角下的部队十分迟钝，即使到达目标地点他们也不懂得自动装设干扰器，必须对准A、B、C3点的圆形圈下达指令。



I.E.D.

1.杀死3名正在装设IED的敌人

IED指的是敌方步兵装设的一种炸药，建议操作小型无人机完成这个挑战，当关卡开始后，始终操控无人机保持在车队较前的位置，当车队遭遇第2辆敌方坦克时，装设IED的敌人就会开始出现，只要发现个别敌人在车队必经之路上单膝跪地好像在装设些什么时就果断操控无人机将其杀死，整个装设IED的过程实际上很短，所以这是一个需要比较费神去观察的挑战。

2.杀死10名在马背上的敌人

几乎不会错过的挑战，看见骑马的敌人就果断优先解决即可。

3.车队从未因IED的影响而停止行进

参考挑战1描述我们可以知道可以在敌人装设IED前就将敌人杀死，但这个挑战并不要求阻截敌人所有的IED装设，而是不让IED影响车队的行进即可，也就是说，即使IED被装设，只要提前将类似于地雷模样的IED摧毁保持车队的行进即可（挑战失败的标记是屏幕上出现“Destroy”字样，这样就表明IED影响了车队的行进）。除了要注意路上敌人装设的IED外，路上本来就装设有IED的位置共有4个，第1个在遭遇第2辆敌方坦克的位置；第2个就在第1个前方右侧的拐角处；第3个在遭遇第3辆敌方坦克时的右侧；第4个在最后阶段进入终点前入口处的吊桥正下方，请在阻止敌人装设的同时提前将必定会遇上的IED扫除。

4.用Kinetic导弹武器摧毁3辆坦克

Kinetic导弹是关卡开始后约1分钟上线的武器（方向键↓切换的武器），在确认目标后会从空中落下导弹摧毁目标，每次使用间隔约1分钟。本关共会出现4辆坦克，建议武器一上线就马上进入战术视角摧毁挡道的坦克，累计摧毁3辆即可完成挑战，剩余的1辆坦克还能用来完成挑战8。

5.用Kinetic导弹武器摧毁1架直升飞机

与挑战4类似的挑战，关卡中会数次出现直升飞机，发现飞机的踪影后就马上切换战术视角用导弹锁定即可。

6.操作小型无人飞机杀死20名敌人

如字面所述，多使用飞机杀敌即可，可以结合挑战2一同进行。



7.控制ASD撞死10名敌人

与上个战术任务其中的1个挑战类似，同样地操控ASD时会经常出现撞倒但未能撞死敌人的情况，比较恼人。建议完成位置为摧毁第1辆坦克后，敌人的骑兵会大量出现，在此处撞死尽量多的敌人，如果一切顺利，在此处就能完成这个挑战，但未能完成也无需担心，最后阶段进入裂谷时会有大量的敌人供玩家补完。

8.仅使用ASD摧毁1辆坦克

在一开始就手动操作ASD，在遭遇第1辆坦克后对其猛轰直到完成挑战即可。

9.保证车队的所有车辆不被破坏

没有什么难点的挑战，注意Kinetic导弹上线就提前摧毁坦克能减轻不小的压力，建议全程操作小型无人飞机获得良好的视角杀敌，最后阶段两边的悬崖会出现大量的RPG敌人，他们对车辆的威胁远比想象中大，请务必迅速清理掉。

10.仅以战术视角完成关卡

战术视角完成本关甚至比手动操作更简单，惟一需要注意的是当车队遭遇IED挡路时AI并不会自动将其清理，必须指挥无人机去扫除。



FOB Spectre

1.近战杀死10名敌人

正如字面所述，在关卡一开始操控步兵近战杀敌即可完成。

2.使用守卫机枪塔杀死20名敌人

操控位于房顶处的机枪塔时能获得很广阔的视野，用其杀死20名敌人即可。

3.操控CLAW杀死10名敌人

只要CLAW部队上线就马上切换到手动操作，杀死10名敌人没有任何难度。

4.在敌人没有降下我方防御墙的情况下完成任务

要明白防御墙的意思，先要了解本关的任务，本关玩家防守的目标就是不让敌人攻入中央的兵器工厂放置黑客装置，兵器工厂初始状态下会被一堵防御墙包围，而一开始玩家需要保护我方的3个防守点，一旦3个防守点其中2个被破坏，那么防御墙就会被落下，也就是说这个挑战实际上要求的是3个初始防守点不被破坏超过2个，只要合理地配置部队并辅以手动操作，敌人想摧毁任意1个都绝非易事。

5.使用守卫机枪塔摧毁3台ASD

与挑战2性质一样的挑战，当ASD出现在机枪塔范围内就手动操控其射击目标。

6.爆头杀死20名敌人

操控步兵部队刻意去爆头就能轻松完成。

7.摧毁12架敌方小型无人飞机

关卡中会出现很多的小型无人飞机，不要放过其中的任何一台。

8.在敌人装设1个以上的黑客模组前完成任务

参考挑战2的描述，只要完成挑战2就自然能完成挑战8。

9.完成任务时损毁的守卫炮塔不多于1门

意思是只能允许有1门炮塔受到损毁，但只要稳打稳扎，敌人想摧毁1门炮塔都难。



10.仅以战术视角完成关卡

要以战术视角完成本关关键在于部队的分配上，在这里分享笔者的方案，步兵部队A与CLAW放置在A点与B点之间的平地上，步兵部队B则前往C点，这样的好处是能防止B点附近的敌方步兵翻越篱笆，以CLAW与B点炮塔的火力也能很好地压制敌人，而步兵部队B置于C点能迫使靠近C点的地方增援在道路中央落下，这正是A点房顶上炮塔的最佳射程，因此可以用最有效的手段杀敌。



Second Chance

1.扮演Chole（KARMA）杀死10名敌人

在找到人质KARMA后，她会成为可操控的部队之一，长按方向键↑键切换操作杀死10人即可。

2.扮演VTOL炮手杀死10名敌人

VTOL空中支援在一开始就可以使用，切换该部队从空中杀死10人就能完成。

3.近战杀死10名敌人

只要不考虑挑战8、9的时间限制，在地图上找到敌人完成任务即可。

4.爆头杀死15名敌人

同上。

5.摧毁4架小型无人飞机

小型无人飞机在场景中有很多，但它们并不像普通士兵一样会重生，因此在看到后就优先解决即可，4架的任务简单得不能再简单。

6.用爆炸物杀死15名敌人

注意点与挑战3、4相同，将营救KARMA的任务暂时搁置，用带有爆炸物的步兵部队杀死，用完就切换下一名步兵继续进程。

7.利用爆炸的车辆炸死5名敌人

场景中有为数不多的车辆，利用破坏车辆的爆风炸死5名敌人即可，但并不需要在一次爆炸中完成，虽然玩家可以操控士兵引诱敌人慢慢完成，但效率较低，这里分享一个相对高效的方法，当营救KARMA后，地图上的所有敌人都会朝KARMA所在的位置移动，手动操控KARMA移动到完好车辆的附近，当敌人靠近车辆爆炸范围后就射击车辆引爆，但这个方法风险比较大，除了会因KARMA死亡而失败外，逃脱时间拖得太久也会导致任务直接失败，请玩家自行选择。

8.KARMA在60秒内成功到达撤离点

这个从KARMA被我方营救起计，只要救出KARMA后手动控制KARMA，如非必要，不用理会敌人一口气跑到撤离点就基本能完成挑战。

9.在90秒内找到KARMA所在

在本关中，KARMA实际上默认在最后一间房间中，如果单纯使用手动操作控制一名士兵跑全5个人质关押点，90秒的时间会显得相当吃紧，因此建议使用战术操作与手动操作相结合的方式完成，在关卡开始时就马上进入战术菜单，指挥部队A与部队B分别搜索2个不同的关押点，然后马上手动操作其中1名士兵前往第3个关押点，在任意部队完成先前的搜索指令后随即指挥其前往第4个点，最后玩家只要再跑到最后的第5点就能找到KARMA，使用这种方法90秒的时间绰绰有余。

10.仅以战术视角完成关卡

战术视角的思路很简单，只要到哪里都长按LB键/L2键指挥整个部队移动，从逐一搜索5个关押点和撤离都整体行动即可。



Dispatch

1.近战杀死10名敌人

战场上的敌人多不胜数，大可以不理会任务目标，一心将相关的杀人要求完成。

2.摧毁6台受EMP影响的ASD

战场的ASD出奇的多，选择装配有EMP手雷的士兵使其罢工后再破坏即可。

3.完成任务时，剩余时间超过3分钟

毫无难度的挑战，一口气指挥所有部队前往目的地点，将所有ASD与机枪塔都清理后再开始装设黑客装置，只要不出现重大失误就能确保一次通过。

4.爆头杀死20名敌人

参考挑战1。

5.用爆炸物杀死15名敌人

除了普通的手雷爆炸物外，本关中不少士兵有大威力的火箭发射器SMAW，轰炸人群效果一流。

6.摧毁3台受EMP影响的守卫炮塔

整个战场中有5、6台炮塔，只要用装配有EMP手雷的步兵使其失去作战功能后破坏即可，具体位置很好找，在这里就不赘述。

7.用爆炸物一次性摧毁2台ASD

在关卡一开始剧情中击落飞机并恢复操作后，沿右侧小道边清理敌人边前进，直到将挡道的机枪塔摧毁后往左走，这里起码有5到6台ASD扎堆，拿起手中的SMAW朝其轰炸就能完成挑战。

8.只使用1个黑客模组完成任务

参考挑战3。

9.杀死10名陷入昏迷状态的敌人

本关中能使敌人陷入昏迷状态的就只有EMP手雷，没错，EMP手雷除了能破坏机器的正常运作外还能使敌人陷入昏迷状态，杀死10个受EMP影响的敌人即可。

10.仅以战术视角完成关卡

战术视角挑战与挑战3思路相同，但由于是战术视角，我方部队的作战能力会大打折扣，因此不能沿用手动操作那种“个人英雄主义”的方式，必须稳打稳扎慢慢推进。



丧尸模式研究报告

本次的丧尸地图，第一张地图有两种模式，迁途模式（TranZit）和生存模式(Survival)，而另外两张则只有生存模式和GRIEF模式，其实后面这两个模式地图都是来自第一张图迁途模式中的其中一站而已，只不过玩家可以选择在这两个单独的站中来玩极限生存模式，在该模式下内容会被简化，比如升级装置会直接出现在场景中。目的只是看玩家最多可以生存几轮，不会有彩蛋等各种要素在里面。玩家本机模式下可以选择轮数，有没有抽奖箱，以及是否必须用爆头才能杀丧尸等选项。GRIEF模式则是4对4的组队战斗，而丧尸模式这次主要的内容依然是再迁途模式中。

基础知识

这些内容纯粹是为第一次当丧尸的玩家准备的。老鸟可以直接跳过。

抽奖箱

抽奖箱是武器的主要来源地，每抽一次需要950元，抽出的物品随机，其中几个强力武器只能从箱子里抽到，这也是丧尸模式的魅力所在。除了手持武器外，还可以抽出EMP和猴子炸弹。在抽到一定次数后会变成熊进行转移，此时抬头看天上的光柱即可知道其被转移到了何处。



封堵窗户

部分丧尸在进入地图内部时是从窗户内进来的，玩家可以按 X（□）对窗子进行修补，避免它们进入。丧尸隔着窗户一样可以挠死玩家，所以还需要小心。以现在丧尸游戏的打法，守窗户已经变得越来越不现实，不过这张图中在公交车上防守时还是需要及时对窗户进行修补的，此外留一只丧尸让他不停的扒窗户，玩家不停地前后走这样修复是拖住丧尸的一个好办法。

饮料介绍

饮料是丧尸模式必不可少的内容，要喝饮料必须先开启电源，不过这张地图中不开电闸也有办法可以喝饮料，用合成的小发电机对着饮料机吹就行了，不过小发电机必须一直放在饮料机旁，拿走或者被打坏之后玩家之前喝过的饮料效果就失效了。所以这个方法只能算是暂时的，不是长久之计。喝了饮料后除非玩家进入无法救援的死透状态，或者没电的情况下，否则饮料会一直保留。注意快速救人饮料在单人模式中将会变成自动复活（有购买次数限制），新增的墓碑饮料效果为“死透”后，身上的装备和饮料可以取回，单人模式下没有墓碑饮料。而 Double Tap Root Beer(一击双出)饮料取代了原来的双倍射速，一发子弹打出后会变成两发，非常厉害。

饮料名称	所在第
Quick Revive(快速救人)	初生地公交站房间内部
Speed Cola(快速换弹)	第二站餐厅内部
Double Tap Root Beer(一击双出)	第三站农场马房楼上
Tombstone(墓碑)	第四站电闸房升起铁门后上方
Jugger-Nog(厚血)	第五站城镇南边的建筑
Stamina UP(快跑）	第五站城镇BAR的建筑

奖励

游戏中杀死丧尸后（仅限于进入地图内的丧尸）有可能随机产生出某种状态奖励。这张地图一共有 5 种状态奖励。

Instal=kill（一击必杀）

一个骷髅头形状的奖励标志，所有的攻击变为对丧尸一击必杀（爆头）。

Double Points（双倍分数）

一个乘以 2 形状的奖励标志。得分为平常的两倍，是可以快速赚钱的不二奖励。

Max Ammo（子弹全满）

一个弹药盒形状的奖励标志，顾名思义，吃到后玩家所有子弹全满，包括 EMP 和猴子炸弹，后期玩家最为期待的奖励之一，在获得前最好先上弹以及把手里的 EMP 或者猴子炸弹都扔掉，以保获得最大福利。

Nuke（爆弹）

一个核弹形状的奖励标志。获得后该轮当场全部丧尸爆头死亡，对于前期来说其实对分数会有一定损失。

Carpenter（修窗）

锤子形状的奖励标志，获得后所有窗子会被瞬间堵上。



升级装置

升级装置隐藏在第 5 区域（Town Center）其中一个房间的保险门内，使用爆炸属性的武器（RAY GUN 或者手雷等）炸开门即可，这里可以看到一个闪电符号，与电闸房其中一边的闪电符号其实是相通的，玩家需要先去电闸房放一个小型发电机（turbine）发电，之后进入保险门内便可进入有升级装置的房间，找到升级装置的零件将其组装便可进行升级。注意单人时比较麻烦，不能让丧尸打坏小型发电机（turbine）。不过玩家只要进入升级装置的房间内，即使被打坏也没关系了。但被打坏后走出来便需要重新去安置一次。

这次除了 RAY GUN、重机等个别武器外，其他武器升级都不止可以升一次，不过二次改造仅限于反复对枪进行性能改造，比如瞄准装置、搭载榴弹等，而不能增加威力以及弹药数量。每次改造都要花费 5000 大洋。

GREEN RUN 地图介绍

本次的地图 GREEN RUN 算是丧尸地图有史以来最大且元素最多的一张地图，非常耐玩。总地图被分成了 5 个大站，其中每大站之间又隐藏了许多小站。结构其实是一圈的，即使玩家从第 1 站直接跑去第 5 站也是可行的。链接每站之间的点主要是靠乘坐巴士，但乘坐过程中会被丧尸追赶，并会开始拆除左右共计 8 扇的窗户，需要小心。巴士每到一次站便会停留一段时间。如果玩家下车，巴士在鸣笛几次后会开走，其便会以最快的速度绕场一圈，但仍需要有等待时间。有需要时不妨留一只丧尸，等巴士来了再上车。如果不乘坐巴士也可以自己跑到下一站，两站之间除了有隐藏地点外，还有迷雾，在迷雾中奔跑时很难看清前方的道路，此外迷雾中还会出现抓脸怪，这种敌人会趴在玩家的头上，此时必须连续不停地按近身攻击（出刀键）键将他们杀死，否则它们会用一击必杀杀死玩家，如果有大刀或者拳套的话攻击力翻倍，可以更快将其杀死。这种敌人在迷雾中是无限出现的，玩家必须跑到有灯照的地方才不会被它们攻击。迷雾算是比较压抑的场景，不少玩家不愿意往迷雾中跑，其实如果想走得更远、探索更多内容、解除彩蛋的话，熟悉迷雾中的跑路是非常重要的。其实迷雾中远没想象中可怕（除了比较消耗右摇杆的寿命）。 新手玩家的话，只要贴着迷雾中左右两边任意边缘前进便不会迷路。但有两点需要大家小心，首先是要小心丧尸，虽然玩家只要快跑便很难被追到，但由于有抓脸怪的干扰没喝厚血的情况下还是比较容易死的。而如果有队友死了，在抓脸怪的干扰下场面会相当被动，难以救人。其次便是有部分场地中间衔接着岩浆，如果要通过的话必须不停地跳着过去，没喝厚血的话跳过之后会成重伤状态，此时如果有猴子出现就很容易死了。

1 第一站为出生点巴士站（The Bus Stop），这里可以组装出游戏的第一件物品小型发电机（turbine）。这个场地中有快速救人的饮料以及两把“经典”枪可以购买。出门后在火堆里可以找到陨石部件（彩蛋相关部分）。



▲这里可以组合游戏中第一个秘密武器。



▲火堆中蹲下可以找到陨石部件。

2 第一站与第二站之间为一个废弃隧道（The Tunnel），可以找到Jet Gun需要的部件，组装彩蛋用的木板也有可能出现在这里。



▲这个大筒子就是Jet Gun需要的部件。



▲木板也有可能出现在这里。

3 第二站餐厅（The Diner），固定的第一次抽武器地点，这里可以组装盾牌（The Zombie Shield），在餐厅中可以通过安装天窗打开密道上去买6000的拳套。有快速换弹的饮料。彩蛋相关的陨石装置在这里可以找到一个部件。

■将装在车子里的天窗安装到这里便可上去花费6000元取得拳套。






▲组装盾牌的部件之一可能会在车子上。


▲“陨石装置”的其中一个部件录音盒可能会出现在这里。

4 第三站农场（The Farm），这里可以组装自动枪台（Turret）。这里最有用的是冰箱，玩家以将枪存入冰箱里面，下次来取。抽奖的地方在楼上。这里可以找到一击双出的饮料。


▲屋子外场地有可能找到除草机。


▲冰箱可以存取武器。

5 玉米地（cornfield）位于第三站与第四站之间，，玉米地里隐藏着两个重要地点，玉米地有左右两个入口，走有岩浆的入口后通过见到岔路后按照直走、右转、左转的路线便可以来到电塔（pylon）下面，这里可以组成一个“陨石工作台”，与解锁彩蛋成就有关，详见后文。另外一个地点是进入岩浆入口反方向的入口，进入后顺着左边走便可来到《COD战火世界》中的第一张地图——亡者之夜（原来当年是在这么一个地方在打，井底之蛙了啊），里面可以找到第二个Jet Gun零件。


▲来到这里以后“老丧尸玩家”是不是泪流满面了呢?


▲这里可能会出现Jet Gun需要的部件之一。


▲电塔下面是解彩蛋必须要来的地方。

6 第四站为电闸房间(The Power Station)，进入后组装电源便可拉开关。之后的房间可以组装电力陷阱(Electric Trap)，在高处的台子上还有坟墓饮料。此外这里还能找到Jet Gun的电线，组装彩蛋物品的木板部件也可能出现在这里。



▲在这里放置一个小型发电机，去第5站镇中心可以开启升级装置的房间。



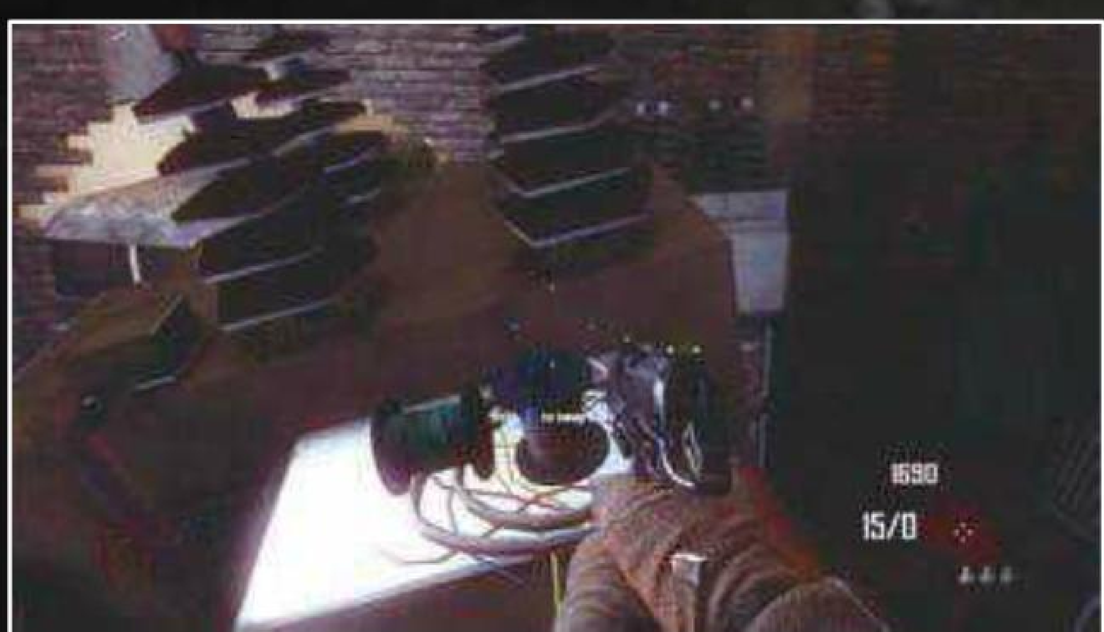
▲炸开两个门即可进入升级装置房间（之前有在电闸房放小发电机的话）。



▲这个抽奖箱附近可能会找到“陨石装置”需要的部件。



▲从这里跳下去，可以找到不少部件。

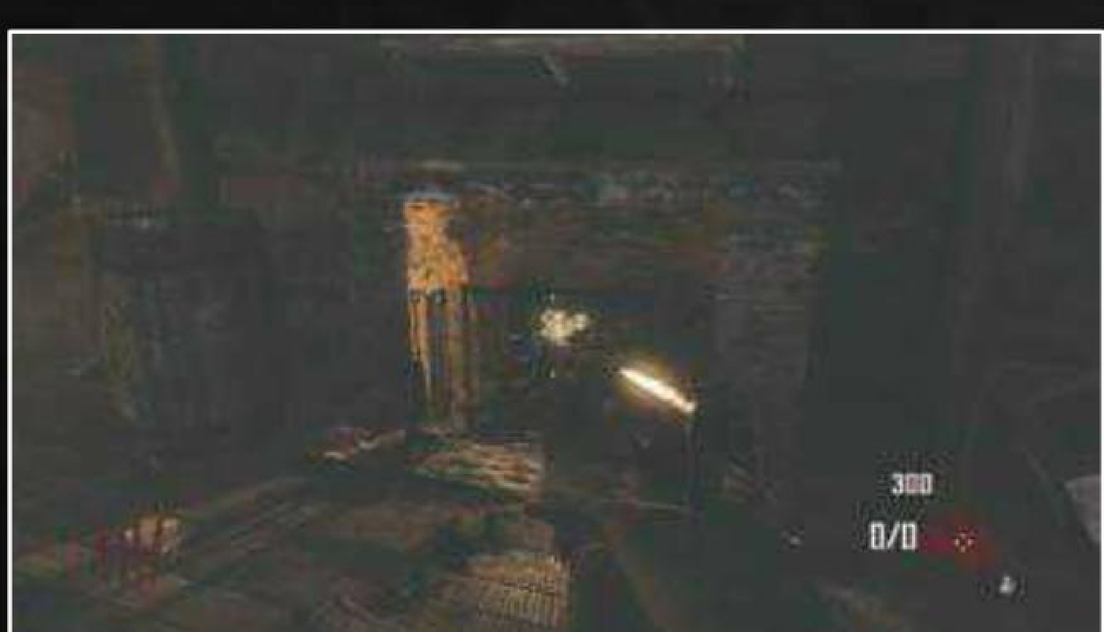


▲JET GUN的配件在这里可以拿到。

7 第四站与第五站中间为小木屋（Cabin），可以找到一把3000元的大刀以及组装Jet Gun的其中一样部件。



▲木屋内的大刀可以在墙上找到。



▲部件可能会出现在火炉中。

8 第五站镇中心（Town Center）为最终防守地点，在BAR房间可以组装最终杀器Jet Gun，这里有两个抽奖地点。并且炸开银行后可以找到升级装置（需要在电闸房放turbine）以及存钱装置，存钱后下次玩家玩的时候便可提取。此外厚血药水和快跑药水都在这个场景。

新要素介绍

BOSS——“闪电侠”

这次的BOSS“闪电侠”算是游戏中除了抓脸怪外的惟一特殊敌人，玩家在拉开电闸将其释放后便有可能在乌云密布的场景遇到它,对付它有两种方法，其中一种是在他现身后必须使用近战，三种近身武器小刀，大刀、拳套攻击力各不相同。另外一种更加快捷的方法为直接扔EMP到它身上，可以秒杀。不被其攻击打到将其赶跑可以解锁一个成就、奖杯。



墓碑饮料

游戏中最体贴玩家的三大新要素，首先来说一下坟墓饮料的作用。在喝了坟墓饮料以后，多人游戏时如果玩家死后没人救便会“死透”，只能从下一轮复活，此时玩家之前身上除了钱以外的东西会全部消失。如果喝过坟墓饮料玩家死前的物品便会出现在原地，这样便可雄风再起。

传送洞

玩家在开启电闸后,迷雾中的路灯便会亮起（放发电机也行），此时有“抓脸怪”在玩家头上时走到灯下面抓脸怪便会跑到灯下并且挖一个洞逃走，玩家此时跳入这个洞便可完成到另外一个路灯下的瞬间传送，地点是随机的，完成瞬移后可以解锁一个成就、奖杯。



冰箱存取武器

其次便是两个可以存取的地方，首先农场的冰箱可以存入武器，下次玩的时候便可以直接从冰箱中再拿出来，注意RAY GUN和手雷（包括EMP）以及拳套这几个是不能存的。这样玩家存几把好武器可以省去在武器上的投入。

银行存取钱

再有便是更加逆天的银行系统，玩家上次存到银行里的钱在下次玩时便可提取，也就是说玩家在上一轮存的足够多，下一轮几乎可以上来直接进入“无敌”状态，听上去很破坏平衡，但其实有隔轮扣款系统，也就是说玩家第一轮存款后，第3轮再取的话会扣掉一部分。



▲这里便是存取钱的银行。

组装系统

组装系统是这次地图最为主要的内容之一。在每个站都有一到两个可以组装的秘密武器。每个秘密武器有两到四个部件,玩家需要找到这些部件（一样只能一次带一个）然后找到场景中的工作台进行组装，除了最后的JET GUN以及彩蛋陨石相关的组合品外，其他秘密武器的部件的都分布在统一场景中，此外除了小型发电机（turbine）外，其他秘密武器的部件出现地点都是随机的，但其实就在场景中那么几个位置，不难找到。有些物品需要蹲下或者跳起后才能拿。

组装后的秘密武器拿出来放下后会被丧尸打坏，他们会优先攻击秘密武器，这点需要小心。

秘密武器	作用	位置
小型发电器（turbine）	可以作为临时发电机，解谜开特殊门不可少，不过要注意需要用钱的门是不能用它开启的。	第一站（The Bus Stop）中可以找到全部部件，位置是固定的。

模特假人： 在中间场地。
风扇： 角落的椅子上。
发条： 左边的电话下面。

秘密武器	作用	位置
盾牌（The Zombie Shield）	非常实用的物品，在玩家背着的时候可以抵挡丧尸从身后的攻击，盾牌比较耐打，拿出来还能进行攻击。	部件全部在第二站餐厅（The Diner）可以找到。

车门： 随机出现在桌子上或者车子上。
红色架子： 一般出现在餐厅内部或者工作台旁边。

TIPS 银行下面的抽屉用电拳套砸后可以给队友转钱。

秘密武器	作用	位置
自动枪台（Turret）	虽然是自动枪台，但是作用不大，而且必须配合发电机（turbine）使用。	部件全部在第三站农场（The Farm）里可以找到。

红色割草机：房子外面的场地。

机枪：二楼抽奖箱地上、马房的油桶上。

盒子：有电视机的桌子上、2楼的柜子里。

秘密武器	作用	位置
电闸	拉电闸后通电	全部在第四站一进门电闸房间(The Power Station)里可以找到。

三样部件可能会出现的位置：一进门下去后左边的角落、进入释放“闪电侠”的屋子后右边角落、电闸所在处的几个桌子上，屋子旁边的地上。

秘密武器	作用	位置
电力陷阱（Electric Trap）	安放后类似以前的陷阱，路过的丧尸全部必死，不过同样必须配合点机电力使用。	部件全部在第四站电闸房间(The Power Station)拉开电闸后开启的房间里可以找到。

三样物品可能出现的位置：铁架平台的地上，靠墙的角落，窗户上边，油桶上，下面的箱子上。

秘密武器	作用	位置
JET GUN	将丧尸吸入后绞碎必杀的大杀器，不过使用次数很少，很容易爆炸。	组装地在第五站镇中心（Town Center），部件分布在多个场景中，具体见下文。

把手：出现在死亡召唤的场地，进入后倒下的抽屉上、楼梯上、架子上以及地上都有可能出现。

计量表：第四站与第五站中间的小屋（Cabin）中，炭火炉下面，桌子上等地方都可能出现。

Jet Engine：第一站与第二站之间废弃隧道（The Tunnel），在隧道内两辆车之间的地上可以找到，或者右边的窗户附近，以及对面某个黑暗的角落中，由于这个部件比较大不难找到。

连接线：在电闸房拉电源后场地中可以找到，有可能在发电机旁，也有可能在台子尽头、下方的几个角落或者砖头房间的油桶上面。



▲这把就是组装后的JET GUN。

秘密武器	作用	位置
升级装置	5000元对武器进行一次升级	先在电闸房的闪电标志处放下小型发电机，之后第五站镇中心（Town Center）炸开保险门后进入里面组装。

房间很小，进入后便可很容易全部找到。

秘密武器	作用	位置
陨石装置(Obelisk Table)	解除richtofen路线彩蛋必须使用的装置	组装地点位于第三站与第四站之间，玉米地（cornfield）的电塔下方。部件分布在多个场景中，具体见下文。

陨石：初生点巴士站（The Bus Stop），出门后缺口的火堆里（需要蹲下取得）。

木板：第一站与第二站之间的废弃隧道内（The Tunnel）或者电闸房(The Power Station)开启电源后的房间下面。

录音盒子：第二站餐厅，在放车房间内，旁边柜子的顶上。或者亡者之夜的场景。

闪电盒子：第五站镇中心（Town Center）垃圾箱那个抽枪点附近或者第三站农场（The Farm）冰箱左边的墙上。

巴士也是可以组装的，合成巴士一共需要三样东西，全部装好后会解除一个成就（限定一个人，谁要解谁装）。三样物品会随机出现在5个大站中需要用小发电机吹开的门中。

部件	安装位置	作用
车头部件	在车前方安装	可以抵挡前方丧尸进来
天窗	在车内天花板上安装	可以从车内直接跳到车顶上
梯子	在车外侧的左后方安装	可以顺着梯子爬到顶上

单人打法思路

抛开成就彩蛋不提，单以生存最多轮数的单人打法如下，用这个方法可以往银行存不少钱。首先在第一站组装电风扇（turbine）省掉一开始的开门钱。之后保险起见去喝蓝色救人饮料，单人时会变成自动复活一次的机会。之后直接上巴士，丧尸可留可不留，在车内房顶上可以拿到一把823R手枪，只要1000块，前期用来攒钱不错，即便后面抽到垃圾武器也能用来保底。

巴士来到第2站（The Diner）后下车开门开始抽奖，在这里绕圈边打丧尸刷分边抽，拿几把不错的武器。如果钱够6000块的话就赶紧搭一个天窗上去买6000块的拳套，前10轮丧尸一下一个，可以保底。直到巴士开了一轮回来以后留一只丧尸便可以坐车走了，这时候箱子被抽出熊就更好了。

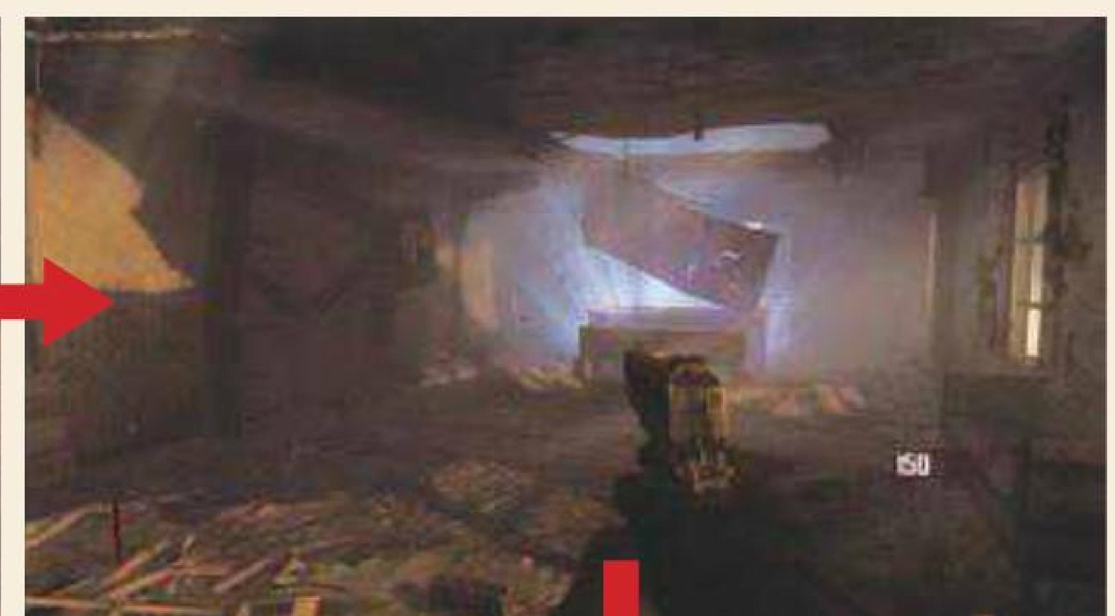
坐车前往第4站(The Power Station)去拉电闸，注意尽量等留下的两只丧尸进入房间再拉，不然会把他们电死。成功后可以先去闪电标志处放一个小发电机，之后从另一边走人，单人的话这里是没有坟墓药水的。速度快的话可以赶上公车前往下一站，没赶上就多等等，或者对自己有自信可以直接从迷雾跑过去。

第5站（Town Center）是主要绕圈防守的地点。先去开掉有“BAR”标志下方的门，这里进入后左边是Jet Gun的组装点，前方可以从楼梯上2楼。卡车旁边上去的门打开后可以找到红色饮料机，先喝一瓶，这样就比较保险了。在这两扇门之间穿越是这张地图主要的跑圈方法，玩家的溜丧尸路线便是从“BAR门”进入直接上楼，背对场景在楼上等着，防守一段时间后等丧尸过来直接跳下去，往卡车旁的过道走，上去进入红色饮料房间继续背对场景防守，等丧尸来了撑不住了再跳下去往“BAR门”跑，这样便可无限循环。

中间如果有BOSS出现就扔EMP击退或者留丧尸用拳套近身打死。钱攒到一定数量后留下丧尸直接去电房放发电机，回来炸开保险柜门后组装升级需要的装置后便可进行升级，如果武器不够理想就去抽到满意为止。后期还可以去喝绿色快速换弹饮料以及快跑饮料这样基本就无敌了，单人最强的四种饮料应该是厚血+快跑+一击双出+快速上弹。剩下的便是运气和耐力和随机应变的问题。值得一提的是这张地图取消了防爆饮料，这样以往的手枪升级变榴弹的战术便不能用了。



▲从这个房间进入。



▲来到楼上背对防守。



▲进入厚血饮料房间后继续背对防守。



▲跳下后从这里跑上去。

丧尸小贴士

※丧尸走过火焰后会变成点燃状态，玩家将在该状态下的丧尸打死后会爆炸。玩家需要远离。

※进入车子后记得先把门关上，这样丧尸只能扒窗户或者从前方缺口进入。

※有些站停下的位置不方便马上上车，玩家需要等车子开动，如果之前改装过车子的话利用天窗和梯子会方便很多。

※这次在本机模式中可以选择难度，EASY模式下前几波丧尸基本都是用走的，非常好打，不过这样无法解开彩蛋，玩家在电闸房听不到指示。

※只留一只丧尸的话丧尸会跑得很快，所以建议每次留下两只丧尸比较保险。
※以往留一只断腿丧尸的战略不好用了，因为丧尸断腿后追巴士很容易死，所以这次一定要留“全尸”。
※丧尸有可能会跑着跑着“累死”，别担心，系统会自动补充一只丧尸过来。
※拳套出拳快，威力足，跑迷雾时如果有拳套的话可以快速杀死抓脸怪。
※巴士内部结构狭小，玩家在巴士内无法跑无法趴，不过丧尸进来以后同样会变成走路状态，是个不错的溜丧尸地点。巴士上面溜丧尸效果也不错，不过要小心行驶途中出现的广告牌把玩家或者丧尸挤下去（情况参考某成龙电影）。玩家在巴士上面最好蹲下还要记得某些地点即时左右躲避。
※这回EMP的作用除了可以秒杀“闪电侠”外，还可以吸取所有电力，包括巴士的电力，以及饮料机的电力，所以走解除richtofen路线时消除电力需要用到EMP。

彩蛋成就、奖杯“Tower of Babble”的解法步骤

首先解除这个成就彩蛋一共有两种方法，成就奖杯彩蛋的名字叫“Tower of Babble”（解法意思为跟着指令走），也就是说玩家需要听Maxis 或者 richtofen 这两个人的信号来一步一步完成步骤，至于所说的两种方法，正是因为听 Maxis 和 richtofen 的话后将走上两种差别比较大的路线，其结果也全然不同，不过都可以顺利解锁成就、奖杯。

首先需要了解到玩家要解除这个彩蛋成就、奖杯需要玩普通难度，简单难度是行不通的，到电闸房后不会有声音提示。其次玩家解除 Maxis 彩蛋最好有 3 个人以上，两人行动，还有一个负责溜丧尸，当然如果两人觉得自己技术硬堡也可以双打解除。而 richtofen 路线则必须 4 人解除。

两种路线之前的作法都一样，首先在第一站将风扇发电机装好，之后每人拿一个，吹开门后上车去第 2 站，两人下车抽枪，一人继续坐车去第 4 站电闸房拉电源，这样可以最早时间拉电源，同时省去了多人往返的步骤。拉电源后“闪电侠”会被释放，此时 Maxis 会提示玩家成功释放了“him”，不过通讯出了点问题，玩家必须将电闸关闭。这时如果关掉电闸则进入 Maxis 路线，如果继续开着电源则会进入 richtofen 路线。

Maxis路线

关掉电源后会有博士的声音提示，之后用小发电机吹开旁边的门走人即可。这里开关电闸的玩家速度快的话跑下去还能赶上巴士，没赶上就在门口买一把 AK74U 防守也行。直到在第 2 站的队友抽到 EMP 为止。之后所有人往第 3 站与第 4 站之间



▲走到这种忽暗忽亮的灯下放小发电机。



▲解锁后讯号接通是这个样子滴。

的玉米地（cornfield）场地转移，进入地上有岩浆的玉米地入口后进入，见到分歧按照左右左的顺序便可走到一个电塔下面，我们在这里等“闪电侠”出现。（在这里往地上放电扇的话博士会提示你电力不足）。

关于“闪电侠”的出现方法是随机的，但是民间有一个提升它出现几率的办法——玩家杀丧尸时注意留一只，然后一直等，等到头顶乌云密布，雷电交加的时候杀掉丧尸，这样可以大大提高“闪电侠”的出现。（没错，起初笔者也觉得是迷信，但试了 4 次都灵验了以后不信不行了。）出现后别着急，一名玩家（一名即可，不用国外视频中的两名）赶紧把电扇放在地上等 Maxis 的指示，一段时间后，“闪电侠”走过来（进入铁塔范围内），注意听 Maxis 会说要玩家杀死“闪电侠”的话（“Kill the creature! Do it now so we……”），这时往“闪电侠”身上扔 EMP 便可速杀，成功后 Maxis 还会有提示让你寻找更多的电力。。过程中注意杀丧尸，以及小心“闪电侠”的电击，同时要小心风扇发电机不要被丧尸打坏了。

这个步骤完成之后赶紧将电扇收起。将剩余的丧尸灭杀，直到留一只以后一名玩家带着它原地转圈即可。然后两名玩家出去寻找更多的电力，分别走到远处的两个忽明忽暗的路灯底下，将小型发电机放在相隔较远的两个灯柱下（位置随机），这样便可接通信号，解除成就。注意这两个灯要相隔距离比较远，而国外视频中两个队友在电塔下放发电机的步骤根本没必要，只要两个电源放在正确的灯下面即可。

▼这个就是解锁彩蛋要用的EMP了。



richtofen路线

不关闭电闸的话，一段时间 richtofen 便会向你传达指示。之后先去玉米地电塔下面组装陨石装置工作台 (Obelisk Table)，具体部件位置可以看上文的《组装合成》中的“陨石装置”部分。完成后再去第 5 站组装 Jet Gun，部件位置一样在上文的《组装合成》中的 Jet Gun 部分可以找到。两样物品组装完成后，拿着 Jet Gun 对着“陨石装置”吸一段时间，之后在这里杀丧尸，等 richtofen 说需要消除电力的指示后便可行动了。所有人都去抽一个 EMP（可以之前存钱，之后去取多一点慢慢抽）。之后分别走到一个灯柱下（此时的灯已经在乱闪了），同时对着灯扔 EMP 吸取电力即可。

总结

Maxis 的路线步骤相对简单，但是要求越早完成越好，华尔兹的团队是在第 5 轮搞定的，由于没开电闸，没喝饮料，越往后越危险，最后找两个灯的位置也需要多尝试。richtofen 的路线要组装两样物品的步骤比较繁琐，抽到人手一个 EMP 也比较考验人品和花时间，不过开电源后可以喝饮料，升级武器，可以走得相对远很多。两种方法算是各有利弊，玩家可以二选一。个人还是推荐第一种。在完成其中一个路线后其结果将被永久保留，也就是说玩家在下次玩的时候进入游戏时，讯号将依然会是接通或者永久关闭的状态，无法再解一次彩蛋。Maxis 的路线是要接通电力，而 richtofen 的路线则是消除这个电力。这个结果可能会关系到之后 DLC 的内容，现在暂时不得而知。

注意每一步都要听从指令，听到指示后再去做下一步，不要太早完成，比如等“闪电侠”来的时候，一定要等 Maxis 让你杀死它的时候再丢 EMP，太早不行。注意不要慌乱，仔细听 Maxis 说话。

TIPS 在之前的丧尸Moon地图中，richtofen已经统治了丧尸世界，所以这次的各种音效将换为richtofen，而不再是以前的小萝莉萨曼莎。

网战系统解析 & 对战心得

模式简介

通常模式下的游戏玩法与系列前几作变化不大，经典的TDM、SD、DOMINATION以及GROUND WAR模式依然存在，具体玩法不再赘述。笔者比较推荐大家在乱战之余试一下“HARDPOINT”这个模式，有些类似对战双方抢占地盘的“山丘之王”的玩法，无论是爽快度还是升级效率都非常令人满意。

“大联盟（LEAGUE PLAY）”是游戏新增的一种网战玩法，分为两大模式，其中“MOSHPIT SERIES”同时包含TDM和其他战术类比赛，最多支持6对6，只会对玩家个人进行排名；“CAMPIONS SERIES”支持和好友一起组队游玩（分屏游戏除外），最多可进行4对4的对抗，没有得分奖励的支援箱，只包含战术类比赛而没有TDM。“大联盟模式”会根据玩家的战绩给出等级评定，同时匹配等级相近的玩家进行游戏，比赛中无法看到队友或是敌方的实际网战等级。

其他模式方面，“Combat Training（训练模式）”在本作回归，专门为网战的新手玩家准备。其中Bootcamp只有TDM这一种玩法，在等级1～10级的时候，玩家可以对抗由AI和玩家混合组成的小队并获取经验值，Bootcamp模式当玩家达到10级的时候就不能获得经验值，退出后无法再次进入，转生后等级恢复至10以下也同样不可以游玩该模式。

系统与装备解说

虽然将玩家等级或者武器等级升满就能满足所有解锁条件，但一转内玩家所能够获得全部解锁点数远远无法开启所有解锁内容，所以我们只能将有点的点数用在自己最想解锁的武器、配件以及技能之上。主武器限于篇幅的原因这里就不向大家一一介绍，重点为大家讲解核心的“Pick 10系统”以及实用性很高的辅助装备与技能。

PICK 10

之所以说这次的《黑暗行动Ⅱ》网战系统变化非常之大，最核心的体现就是引入了全新的“Pick 10”（简称PT）。顾名思义，“Pick 10”就是让玩家选取10个装备，包括主、副武器、手雷以及技能等，最终搭配出千变万化的组合。和以往不同的是，“Pick 10”不对玩家装备的种类进行限制，我们用PT点数可以更有侧重点，比如装备多个同类技能、装备两件主武器、携带两个战术武器等等。游戏中所有的可装备内容都对应各自的PT点数，玩家要做的只是自由挑选这些内容，保证最终的PT点数总和在10以内即可。（得分奖励内容不计入PT系统之内）

需要注意的是，装备额外的Perk技能需要配合增益技能（Wildcards）同时装备，关于这部分会在下文说明。理论上玩家最多可以带满6个技能，但必须消费9点PT，代价也非常可观。



杀伤性装备

LETHAL SLOT

GRENADE：手雷或者被称为破片手雷是游戏中最常用的杀伤性装备，投掷后定时爆破。

SEMTEX：粘性手雷的爆破威力只有普通手雷的65%，引信时间更短，优势是可以附着在敌人或者墙壁上，精确地定时引爆目标。

C4：C4炸弹是威力最高的杀伤性装备，投掷/设置好炸弹本体后，手动控制爆破时间，造成巨大的范围伤害。

BOUNCING BETTY：跳雷的一种，需要设置在地面，引爆时间略长。感应到附近的目标后，爆破弹会跳射到空中，进行360度范围的引爆，搭配战术性装备一起使用效果极佳，能够一次性击杀多名敌人。



CLAYMORE：传统的阔刀雷，爆破范围为前方的扇形区域，从触发到爆破的时间极短，目标几乎没有回避的时间。

COMBAT AXE：表演效果极佳的飞斧，投掷后命中目标一击致命，“帅”就一个字！

战术性装备

TACTICAL SLOT

SMOKE GRENDA：烟雾弹多用于抢点和守点，可以完全遮蔽一定区域的视野，除Millimeter Scanner、和Dual Band这两种瞄准镜以外，其他辅助瞄准设备都无法观察到烟雾区域内的目标。烟雾弹只可以携带一个。

CONCUSSION：震荡手雷可以让敌人行动迟缓，无法进行正常的移动与射击。同时它命中目标后还可以短暂性地让阔刀雷、C4炸弹以及电击棒失效。

FLASHBANG：闪光弹的效果不用多说，可以让视野范围内的敌方失明，主要注意的是投掷本人也要回避闪光弹爆破的瞬间，否则也会短暂失明。

SHOCK CHARGE：本作中新增的电击棒是一种非常可怕的武器，能够杀人与无形。玩家将其投掷出去，设置在地面或者建筑物的表面（投掷在敌人身上则直接被触发），一旦目标靠近就会受到严重的电击效果，短时间内行动不能。

EMP GRENADE：EMP手雷是EMP的缩水版，用于在一小片区域内制造暂时的电子盲区，双方交火时使用EMP手雷能够让敌人的大部分辅助瞄准设备失明，可以起到很好的团队配合作用。

SENSOR GRENADE：感应手雷同样也是新型武器，它可以制造一片雷达扫描区域，锁定范围内的敌人并将信息及时反馈给玩家，功能上与VSTA卫星有些许类似，只是扫描范围要小很多。

BLACK HAT：“黑帽”是一台可以破坏窃取敌方武器设备以及得分奖励的PDA，它也能够让玩家在对方的支援箱上面设置陷阱。对于移动中的目标，“黑帽”较难操作。

TACTICAL INSERTION：俗称“重生棒”，将它设置在任意地点，玩家下一次死亡后就会在该处重生。它既能省去玩家很多不必要的奔袭时间，也可以给对方来个出其不意的攻击，对高手来说非常有用。

TROPHY SYSTEM：所谓“奖杯系统”（因为外形类似奖杯得名）其实是一种对空的防御工具，在《现代战争》的网战中也有出现。它可以抵消敌人投掷过来的各种手雷、榴弹、得分奖励的火箭与导弹，甚至连丢出来的飞斧头也逃不过它。就像一把保护伞，它可以让附近的我方角色免受投掷与飞行类武器打击。

增益技能

WILDCARDS

增益技能（Wildcards）也是本作新增的一个系统，配合“Pick 10”进行使用。“增益技能”本身并没有任何效果，单独将它们装备在身上毫无意义，它们只能增加玩家装备同类武器与技能的数量，从而对玩家的战斗特长起到进一步“增益”效果。玩家在游戏中每装备一个增益技能需要消费1点PT，最大可以同时装备3个增益技能，它们的具体效果如下。

名称	效果
PRIMARY GUNFIGHTER	允许为主武器加载第三个配件
SECONDARY GUNFIGHTER	允许为副武器加载第二个配件
OVERKILL	允许装备第二把主武器
PERK 1-2-3 GREED	允许为第一行/第二行/第三行Perk技能槽加载第二个技能
DANGER CLOSE	允许携带两个致命性装备（同类型）
TACTICIAN	允许携带两个战术性装备

技能说明（PERK）

装备各种的技能满足不同的战术打法是“《COD》系列”网战一贯的魅力所在，本作也不例外。游戏里的 Perk 技能分为 TIER 1 ~ 3 共三大列，涵盖 16 种特殊作战效果，如何组合与搭配完全由玩家决定（每一列不可装备两种相同的技能）。而本作中全新的“Pick 10 系统”让玩家可以携带更多的技能，它们在战斗中可以发挥比以往更大更多的作用。

第一行技能

TIER 1

LIGHTWEIGHT	提升7%的移动速度、消除坠落造成的伤害
GHOST	移动时隐蔽自己不被UAV发现、同时在设置、拆除或者遥控得分奖励时隐蔽自己
FLAK JACKET	减少爆破或空袭造成的伤害、不会被地雷直接炸死、榴弹等武器若非直接命中也不会毙命
BLIND EYE	所有自动控制的空中支援都不会锁定/标记自己，不包括UAV
HARDLINE	所有战斗中获取的得分提高20%，加快开启得分奖励

第二行技能

TIER 2

COLD BLOODED	隐藏自己不被瞄准镜Dual Band、Target Finder、MMS（Millimeter Scanner）以及玩家操作的得分奖励武器标记，消除被敌人瞄准时的红色名字
HARD WIRED	免受EMP手雷、EMP系统以及反UAV的效果
SCAVENGER	从敌人（非爆炸死亡）身上重新获得弹药与手雷装备补给
TOUGHNESS	减少被敌人子弹击中时的晃动
FAST HANDS	双倍速切换武器以及手雷类装备速度、将敌人手雷丢回去时引爆时间重设为初始状态

第三行技能

TIER 3

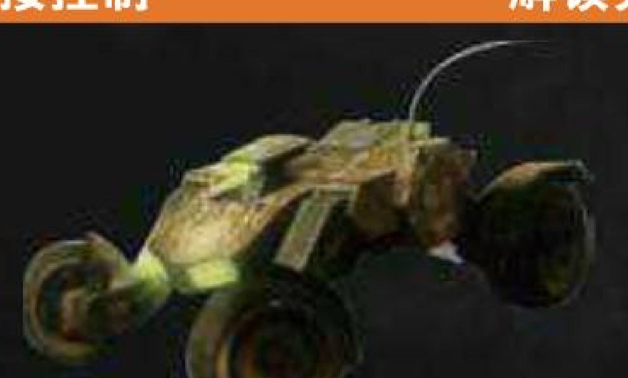
DEAD SILENCE	消除移动时的声音，不包括跳跃、使用装备、设置或者拆除武器时的声音，多用于SD（Search & Destroy）模式
ENGINEER	可透过墙壁显示出敌人的地雷类装备以及地面类型的得分奖励武器、延长触发引信后的爆炸事件、重设支援箱的内容或者将敌方的支援箱破解为爆炸陷阱
TACTICAL MASK	减少受到闪光弹（Flashbang）、震荡手雷（Concussion grenade）、电击棒（Shock Charge）的影响
EXTREME CONDITIONING	可以进行两次同样距离的加速奔跑
AWARENESS	听到玩家移动的声音灵敏一倍，听到装备“Dead Silence”玩家发出的声音等同于普通音量
DEXTERITY	在奔跑后重新使用武器的速度加快，匍匐前进和攀爬的速度加快一倍

得分奖励

传统的连杀奖励在本作中被称为“Scorestreaks”，即为得分奖励。不仅杀敌可以获得得分点，助攻以及完成战略目标（诸如抢点、夺旗等等）也同样能获得一定的点数，累计点数到一定标准，玩家就能使用得分奖励了。由于得分将会在玩家死亡时清零，所以发动得分奖励尤其是需要自己控制的武器时，务必选择一个较为隐蔽的地方，本作中使用得分奖励每消灭一个敌人只有 25 分，相当于通常杀敌的四分之一，所以如果为了急于使用这些奖励被对方中断得分，就显得很划不来。

RC-XD

地面类型　　直接控制　　解锁分数：350





遥控车是《黑暗行动》初代就有的特别奖励，玩家需要自己去控制它。遥控车的车速快但转向性能较差，游戏中它可以在靠近敌人后按键引爆，也可以被击爆或者固定时间结束后自动引爆。良好的机动性能让遥控车在不知不觉中潜入敌方腹地，实现突袭的效果。相对的，想要应对遥控车除了边后退边将其打爆，也可以利用地形和它兜圈子。

UAV

可承受导弹数：1　　空中无人机　　解锁分数：450



系列玩家最熟悉不过的 UAV，开启后可以间断地扫描出地图中敌人的所在位置（装载 Ghost 技能除外）。发动 UAV 对我方队友杀敌存在助攻效果，同样有点数奖励。UAV 不能识别敌人的移动，在对方发动反 UAV 或者 EMP 后无效。

HUNTER KILLER

空中无人机　　解锁分数：525

本作新增的得分奖励之一，非常好用且具有追踪性能的空中杀手。发动后将它投掷出去就不用管了，最初飞行方向为玩家选择的直线，如果未能搜寻到目标，飞到场边后它会继续在地图内盘旋一段时间，超出限制时间自动脱离。只要搜索到飞行路线上的敌人，“Hunter Killer”会以很快的速度向着目标俯冲并爆破，具有范围杀伤力。当玩家或者附近的队友被其锁定后，可以听到急促的“滴滴”报警声，表示已经被锁定。迅速逃离至室内或者其他飞行死角，可以躲避它的攻击。



CARE PACKGE

可承受导弹数：1　　空中投落　　解锁分数：550

空中支援的箱子俗称“抽奖”，支援直升机为在玩家确认的制定位置投下一个箱子，其中的奖励随机而定。支援箱存在风险，因为从选择投掷点到顺利拿到箱子需要较长一段时间，加之箱子投掷后敌我双方都能看到它的位置，所以很容易被闻风赶来的敌人击杀。另外，如果投掷点选择位置不当，箱子也很有可能被扔到地图之外或者房顶之上，只能望尘莫及。

如果玩家发动了“Engineer（工程师）”技能则可以重设箱子内的奖励，这样至少不会获得最差的奖励，如果是敌方的箱子，“工程师”技能还能将其破解为陷阱，敌方来捡箱子的时候就会发生爆炸。



COUNTER-UAV

可承受导弹数：1　　空中无人机　　解锁分数：600

反 UAV（Counter-UAV）顾名思义，会抵消敌人的雷达效果，本作中发动反 UAV 还会干扰敌人的画面右上方的整个小地图，他们不仅看不清我方位置，甚至连自己所在方位也无法从雷达上确认。此外，反 UAV 也是对抗敌方 VSAT（卫星终端）的手段，比发动 EMP 更容易实现。



和 UAV 一样，反 UAV 如果对我方队友杀敌存在助攻效果便有得分奖励，装备了“Hard Wired”技能在战斗中不受反 UAV 影响。



GUARDIAN

地面设置　可多次移动　解锁分数：650



"Guardian（守护者）"是本作中极为霸道一种新武器，将其设置在地面后，它的前方较大范围区域内都会产生无形的微波束（可通过空气的折射观察），一旦敌人进入该区域，就会产生动作迟钝、眩晕等反应，倘若不及时逃离便会快丧命。在不清楚"守护者"位置的情况下，贸然进入杀伤范围的敌人是很难逃脱的，这使得该武器在各种需要抢点或者守点的模式下非常好用。"守护者"放置后可以随时多次地被移动位置，但可以被远距离武器或者 EMP 轻易摧毁。

HELLSTORM MISSILE

空中类型　直接控制　解锁分数：700

"Hellstorm Missile（地狱风暴导弹）"在游戏里同样也是被强化后的杀人武器，和前作相比，玩家控制的导弹不仅具有推进加速的功能，还可以在着地之前选择分裂引爆的攻击方式。推进加速用于迅速追踪移动中的目标，而分裂引爆则可以在较大的半径范围内造成伤害，特别是敌人集中的空旷地带。在引导导弹的状态下，玩家可以对整个地图的所有目标一览无余，敌人也会全部被标记，很容易掌握战场信息。



LIGHTNING STRIKE

空中类型　直接控制　解锁分数：750

"Lightning Strike（闪电轰炸）"发动后玩家需要在地图上标记三个轰炸点，根据"自带"的 UAV 雷达显示的敌人位置选择轰炸区域，剩下就可以全部交给支援战机来完成。相比以往的单点轰炸，这次的"闪电轰炸"更加灵活机动，为了保证网战的平衡性，轰炸的威力与范围在本作里有所削减，但依然是最方便最简单的得分奖励之一，值得推荐给绝大多数玩家。



SENTRY GUN

地面设置　可多次移动　可自动或直接控制　解锁分数：800

经典的"Sentry Gun（机枪台）"这次追加了人工控制模式重新粉墨登场。玩家将它架设在固定地点可以让其自动锁定视野范围内的敌方目标自动射击，也能够自己来操作手动控制射击，妙处在于玩家在控制它射击的时候可以藏身于另一处隐蔽的地点，而无需将本人暴露在危险之下。"机枪台"本身也可以多次移动，比如设置在敌人的必经之路上。



DEATH MACHINE

特别武器　可装备　解锁分数：850

这是一种弹夹多达 200 发的全自动机枪、拥有高度精确的准心以及令人可怕的射速，是名符其实的"致命武器"。发动这一得分奖励后，玩家会自动将其装备在身上，同时原有武器装备被取代（可切换），可使用至弹药用尽为止，哪怕玩家死亡。它的武器性能非常好，可以用来掩护队友或者在空旷的场景内封锁敌人的攻击，堪称一把移动式的"机枪炮台"。



WAR MACHINE

特别武器　可装备　解锁分数：900

"War Machine（战争机器）"和"Death Machine"比较类似，使用后自动装备。不同的是，"战争机器"是一把 6 发装的半自动榴弹发射器，范围杀伤力巨大，拿着它会有一种一夫当关万夫莫开的感觉，十分的爽快。



DRAGONFIRE

空中无人机　直接控制　解锁分数：975

来自本作剧情故事中的近未来武器——"Dragonfire（蜻蜓无人机）"，网战中我们也可以使用它。进入遥控模式下，玩家能够控制"蜻蜓无人机"的升降与飞行方向，武器则是一架用来扫射的机枪。虽然它可以在超低空进行盘旋并且无需担心任何操作事故，但由于飞机本身很脆弱，使用普通的枪就能轻松击落，所以还是建议保持一点的飞行高度比较好。



AGR

地面机器人　可自动或直接控制　解锁分数：1000

同时装备机炮与榴弹的 ARG 地面机器人既可以自动攻击、也能够由玩家亲自进行遥控，解锁后由空中支援飞机投落到战场之内，这点和支援箱是一样的。"Cold Blooded"技能可以在 AGR 的手动模式下不被标记，但在自动模式下，无论"Cold Blooded"还是"Blind Eye"都无效。虽然 AGR 机器人也能被"Black Hat"摧毁，不过因为它一直在移动所以较难被锁定。



STEALTH CHOPPER

隐形武装直升机　可承受导弹数：2　空中类型
可自动或直接控制　解锁分数：1100

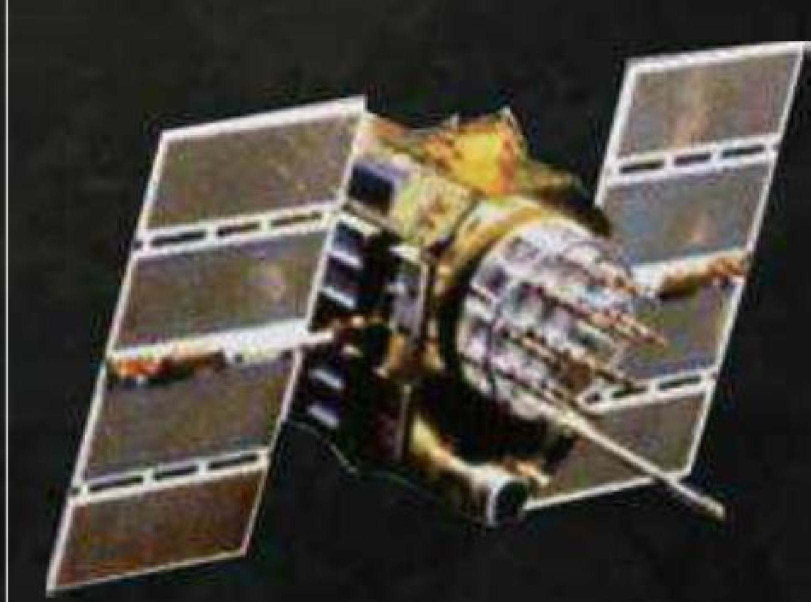


"Stealth Chopper（隐形武装直升机）"可以用机关炮给玩家带来强力可靠的空中支援，能够选择自动攻击模式或者玩家手动操作模式，之所以说"隐形"，是因为它的特点是不会在敌方玩家的雷达地图上被发现。即使敌方将要将隐形武装直升机击落，它的装甲也极为坚固。战斗中装备"Blind Eye"技能可以免于被其标记为目标。

ORBITAL VSAT

空中类型　解锁分数：1200

"（ORBITAL VSAT）轨道卫星"的效果可以被看做是一种"超级 UAV"，它能够标记小地图上所有敌人的位置甚至连敌人脸朝向的方向也可以看到，并且效果会持续一段时间。敌人的一举一动随时都在我方所有队员的掌握之下，就像是开启金手指一样的感觉（笑），整个局势会变得非常主动，如果将反 UAV 和轨道卫星同时使用，对敌人来说无疑将面临毁灭性的打击。因为轨道卫星设置在外空间，所以发动期间任何效果都无法对它进行干扰。



ESCORT DRONE

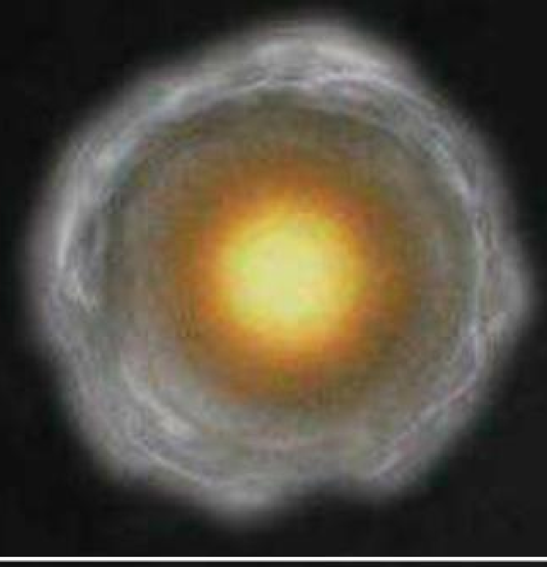
空中类型 护卫无人机 解锁分数：1250



类似于《现代战争》系列”中的护卫直升机，只不过这次玩家要将其固定设置在一个区域的上方，而不是跟随玩家一起移动。“护卫无人机”的援护效果比以往更强，出现在攻击范围内敌人只要暴露在室外几乎很难幸免，建议设置在需要防守的位置。

EMP SYSTEM

空中类型 解锁分数：1300



对老玩家而言，EMP 可以说是人人皆知，它是一种针对所有敌方电子设备的毁灭性武器，在发动时间之内，对方全部电子武器均无法正常使用，包括电子瞄准设备、遥控装置等等，同时全部得分奖励中的电子与遥控相关的武器也将全部失效。在现代化的战争中，这样的效果无异于蒙上了敌人的双耳双眼，是发动围剿的最佳时机。

WARTHOG

空中类型 解锁分数：1400



美国的 A-10F 疣猪战机是很多军事迷都非常熟悉的，在本作的网战中堪称最强力的压制性地图武器，它配备加农炮以及对地导弹，可以在场地上空多次进行俯冲攻击，杀伤力巨大，甚至攻击范围以外的敌人也会有轻微迟钝和眩晕的效果。想要将疣猪战机击落几乎不可能，惟一躲避的方法是从地图雷达上判别它的俯冲路线，提前进行回避。

LODESTAR

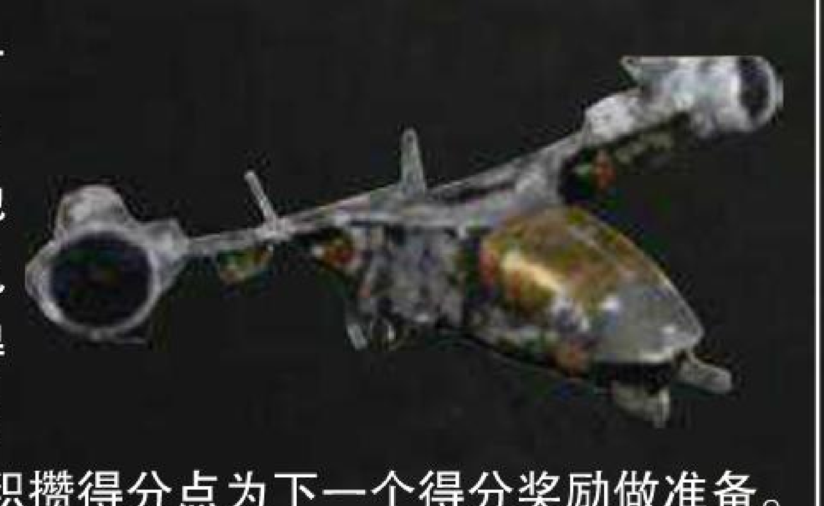
可承受导弹数：3 空中类型 直接控制 解锁分数：1500



使用“Lodestar（北极星）”轰炸机可以让玩家亲自控制并发动不限弹药数量的制导炸弹空袭。制导炸弹非常容易瞄准，同时拥有巨大的范围杀伤力，不仅室外的敌方目标将无处藏身，玩家还能精确引导导弹进入门或者窗户攻击室内的敌人。由于飞机是沿着一定轨道飞行的，所以玩家有时的视野会受到地形的干扰。

VTOL WARSHIP

可承受导弹数：3 空中类型 直接控制 解锁分数：1600



“Vtol Warship（垂直战机）”是一种可以悬停在固定位置的空中战舰，由玩家亲自操作并使用机炮与火箭弹对地面目标进行攻击。和“北极星”轰炸机一样，发动“Vtol Warship”可以获得大量的杀敌得分，所以操作时务必将自己藏在一个较为隐蔽的地方，这样可以积攒得分点为下一个得分奖励做准备。

K9 UNIT

地面类型 解锁分数：1700



前作中让敌人闻风丧胆的“狗狗小分队”这次又重新回来啦！和其他地图武器不同，K9 小队不仅对室外的敌人发动攻击，也会冲进室内自动寻找目标展开地毯式的搜索，不放过任何一个角落。训练有素的 K9 小队惟一的缺点是敌人在发现它们之后可以使用武器射杀它们，每消灭一只还能获得 50 点得分。

SWARM

空中无人机 解锁分数：1900



游戏中最后一个得分奖励，是像蜂群一般的“Hunter Killer”，它们会在整个地图的上方盘旋，数量惊人！虽然装备“Blind Eye”可以令自己免遭无人机的锁定，但却难保身边的队友也会“出卖”自己，混乱的场面使得整个小队变得不堪一击。

关于转生

为了保证多人网战的耐玩度，转生系统自然是必不可少的，这一代转生的条件为玩家等级升满 55 级（等同于升至 56 级），转生后玩家的经验值清零、解锁点清零、除武器相关的挑战也全部清零。每次转生后除了玩家的勋章图标会变，还能得到额外的转生点（每次 1 点），转生点用来选择“Fresh Start”、“Refund”、“Extra CaC Slot”其中的任意一项，其中“Fresh Start”是将玩家的所有状态与等级恢复到 Level 1，“Refund”是将当前已使用解锁点全部归还给玩家重新进行选择，“Extra CaC Slot”是增加一条自定义武器类别（Class），每个项目在单个转生循环内只能选择一次。

除了玩家等级转生，本作中还新增了武器等级转生，条件为武器等级升满（每类武器的最高等级不同）。该系统和玩家转生系统完全独立且互不影响，转生后的武器所有等级相关的内容与挑战恢复初始状态，但玩家可以配置自定义 Clan 以及 Emblen 图标。

成就 / 奖杯列表

编号	名称	取得条件	点数/杯种
0	Platinum	取得除此以外的所有奖杯	–/白金
1	No Man Left Behind	完成关卡PYRRHICH VICTORY	20G/铜
2	Gathering Storm	完成关卡CELERIUM	20G/铜
3	Shifting Sands	完成关卡OLD WOUNDS	20G/铜
4	Driven by Rage	完成关卡TIME AND FATE	20G/铜
5	Waterlogged	完成关卡FALLEN ANGEL	20G/铜
6	What Happens in Colossus...	完成关卡KARMA	20G/铜
7	False Profit	完成关卡SUFFER WITH ME	20G/铜
8	Deep Cover	完成关卡ACHILLES' VEIL	20G/铜
9	Sinking Star	完成关卡ODYSSEUS	20G/铜
10	Late for the Prom	完成关卡CORDIS DIE	20G/铜
11	Death from Above	完成关卡JUDGEMENT DAY	50G/银
12	Black Ops II Master	以困难或老兵难度完成战役关卡	15G/铜
13	Old Fashioned	以老兵难度完成关卡PYRRHICH VICTORY、OLD WOUNDS、TIME AND FATE以及SUFFER WITH ME	50G/银
14	Futurist	以老兵难度完成所有未来关卡	50G/银
15	Giant Accomplishment	完成所有160个单机挑战	50G/铜
16	Mission Complete	完成某个关卡的所有10个挑战	10G/银
17	Just Gettin' Started	任意关卡完成1个挑战	10G/铜
18	Singapore Sling	完成Strike Force关卡SHIPWRECK	15G/铜
19	Desert Storm	完成Strike Force关卡I.E.D	15G/铜
20	Defender	完成Strike Force关卡FOB SPECTRE	15G/铜
21	Art of War	完成Strike Force关卡DISPATCH	25G/银
22	Blind Date	完成Strike Force关卡SECOND CHANCE	15G/铜
23	Dirty Business	在OLD WOUNDS中克制杀死克拉夫琴科的欲望	15G/铜
24	Man of the People	在TIME AND FATE中救起所有被PDF军队欺压的平民	15G/铜
25	Hey Good Looking	在FALLEN ANGEL中避免哈珀被火烧伤	10G/铜
26	Family Reunion	在SUFFER WITH ME中让梅森存活下来	10G/铜
27	Ultimate Sacrifice	在ACHILLES' VEIL中，选择射击梅南德斯	15G/铜
28	Ship Shape	在ODYSSEUS中获得SDC的支援	10G/铜
29	Showdown	达成坏的因果轮回	15G/铜
30	Good Karma	达成好的因果轮回	20G/铜
31	Dead or Alive	在JUDGEMENT DAY中，选择捉拿或杀死梅南德斯	15G/铜
32	High IQ	收集所有Intel	20G/铜
33	Back in Time	在过去使用未来武器	10G/铜
34	Gun Nut	使用自定义的武器过一关	10G/铜
35	Ten K	所有关卡都取得10000分以上	15G/铜

编号	名称	取得条件	点数/杯种
36	Welcome to the Club	在多人联机模式中达到10级	10G/铜
37	Welcome to the Penthouse	在多人联机模式中达成1转	50G/金
38	Big Leagues	在大联盟比赛中完成定位后再赢5场比赛。	20G/银
39	Trained Up	赢得10场Combat Training比赛。	10G/铜
40	Party Animal	赢得10场Party Game比赛	10G/铜
41	Tower of Babble	解开丧尸模式彩蛋	75G/银
42	Don't Fire Until You See	不被火烫到的情况下开启所有门	30G/铜
43	The Lights Of Their Eyes	用EMP闪10只丧尸	5G/铜
44	Undead Man's Party Bus	将公车组装完成	15G/铜
45	Dance On My Grave	使用一次墓碑饮料	5G/铜
46	Standard Equipment May Vary	迁途模式中，一次游戏中制作4个不同的“秘密武器”	25G/铜
47	You Have No Power Over Me	迁途模式中，无伤赶走“闪电侠”	15G/铜
48	I Don't Think They Exist	迁途模式中杀死一个抓脸怪	10G/铜
49	Fuel Efficient	迁途模式中使用一个传送门	10G/铜
50	Happy Hour	开电源之前和两种不同的饮料	10G/铜

难点成就/奖杯解析

23

在OLD WOUNDS的最后阶段，剧情中会审讯“老朋友”克拉夫琴科，而期间梅森会因先前的洗脑影响导致想杀死克拉夫琴科，此时屏幕上会出现连点X键/□键抵抗洗脑副作用的提示，只要在这里迅速连点按键成功克制欲望就能完成成就/奖杯的条件，但这个成就/奖杯不会马上解锁，而是当流程进行到关卡SUFFER WITH ME才会解开。

24

TIME AND FATE的关卡初段会控制狂暴状态的梅南德斯，只要控制他杀死几名对平民施虐的PDF敌人就能解锁这个成就/奖杯，共计5名敌人的具体位置如下：在跑下一开始的山坡时，面前就有一名敌人压倒一名平民；离开山坡后，左侧建筑1层有一名男子正被敌人殴打；接上，除了左侧建筑外，山坡正对的前方建筑2楼有一名对女子施暴的敌人；来到着火的马房前，有一名被敌人正摁倒一名女子；进入着火的马房内，杀死最后中央欺凌女性的敌人就能解锁成就/奖杯。

25

在FALLEN ANGEL中，最后阶段需要驾驶汽车从坍塌的工厂区逃离，在进入终点的建筑时会有一段着火的管道落下，只要靠着右边走，从火焰未波及的位置穿越过去即可解锁。

26

要让梅森存活下来，关键在关卡SUFFER WITH ME最后阶段是否将其爆头击杀，最后控制伍兹射击人质时不要瞄准头部，而是先射击其下半身让其倒地，然后再往人质的膝盖上补一枪就能解锁这个成就/奖杯。

28

要获得SDC的支援我方，实际上隐藏条件就是在一次战役剧情中完成所有Strike Force任务，最终刺杀SDC领导人赵天。只要在流程中Strike Force任务一出现就马上完成就不会错过这个成就/奖杯。

29&30

所谓的因果轮回就是指玩家在剧情中作出种种不同的选择引发的连锁反应，由于这2个成就的要求截然相反，建议在挑战老兵难度时完成Showdown的要求，这样就可以略过老兵难度下的Strike Force关卡。

Showdown

1. 在关卡KARMA中让迪法尔科携卡玛逃脱，也未在Strike Force关卡SECOND CHANCE中营救卡玛

2. 略过所有Strike Force任务

3. 在关卡ACHILLES' VEIL中选择杀死哈珀

满足以上条件后，在关卡ODYSSEUS中控制梅南德斯胁持布里格斯时就能取得这个成就/奖杯。

Good Karma

有两种方法。方法一：

1. 在关卡KARMA中追上迪法尔科并将其杀死救出卡玛

2. 完成所有Strike Force关卡(不包括Second Chance)

3. 在关卡ACHILLES' VEIL中选择杀死哈珀

4. 在关卡ODYSSEUS中控制梅南德斯时选择射击布里格斯的腿部保存其性命。

方法二：

1. 未在关卡KARMA中未追上迪法尔科，但在Stiker Force任务的Second Chance中成功救出卡玛。

2. 完成所有Strike Force关卡。

3. 在关卡ACHILLES' VEIL中选择杀死哈珀

4. 在关卡ODYSSEUS中控制梅南德斯时选择射击布里格斯的腿部保存其性命。

满足以上任意一个方法，在ODYSSEUS关卡结束时就能取得这个成就/奖杯。

37

和历代《COD》一样，在多人联机模式中达到满级就可以选择转生(Prestige)。本作的等级上限是55级，不过转生需要将55级的经验槽填满才能进行，因此实际上相当于是要56级才能转生。转生所需的经验值是1249000点，选择转生后成就/奖杯便会立刻跳出。这是本作最花时间的成就之一，所需时间视玩家的水平而定。

38

大联盟比赛(League Play)是本作新增的模式，在这个模式中玩家需要首先打5场定位赛，打完之后电脑会根据玩家的表现将你分到不同等级的联赛中，有点像足球联赛的甲乙丙级。该成就/奖杯要求玩家完成了5场定位赛之后再取得5场比赛的胜利，可以累计获得，也不限定等级。大联盟比赛的限制比较多，比如不能中途加入，不能加入好友，不能邀请好友，而且打的人也不多，所以尽管只要求5场胜利，可能也会比较耗时。建议大家在打定位赛中多输几场，这样可以分到低级赛事，这样获胜的几率会高一点。11月内大联盟比赛是试运行，12月1日会正式打响，届时参加的玩家应该会变多。注意玩家切不可中途退出比赛，否则受到一定时间内无法搜索的惩罚。PS3玩家要注意的是该奖杯有BUG，可能要取得多于5场的胜利才能解锁。

39

Combat Training是多人联机中的一个模式，分为两种玩法，第一种是和CPU对战，非常简单，但仅限10级之前才能参加；由于前几级升级太快，所以多半玩家还是需要通过第二种玩法来补齐胜利场次。第二种玩法必须和其他玩家联机才能进行，不过相对于大联盟比赛来说没有那么多限制，所以不是什么难事。

40

Party Game是多人联机中的一个模式,没有任何限制。里面有多种玩法，只要累计赢得10场即可。该模式下取得前三名都算获胜，所以要想赢10场并不难。实在不行就多叫几个好友开双手柄，非常轻松。

41

听从指令，解锁彩蛋后获得该成就，解锁有两种方法，详见攻略中的丧尸部分研究报告。

42

首先所有门包括需要电风扇开启的门，其次如果是多人游戏的话，任何一个玩家被烫到都会影响该成就的获得。解锁的过程有点恶心，建议以4人游戏开始，这样场景中的丧尸会多，全部交给一名玩家杀死凑足开门的钱。其他玩家只管坐在公车里等即可。开门的玩家必须对地图有一定熟悉，有火的几个点要记清楚，该跳就跳过去，尤其是第2站和第5站的几个火点，不小心烫到了就重来。开启所有门后全队都可以解锁。

43

首先保证抽出EMP，之后用攻略中的“跑路法”慢慢等丧尸凑足十个扔就行了，一点都不难。

44

组装公车一共有3个部件，车头，梯子和天窗。分别在每个大站中，用临时发电机吹开的门中随机获得其中一种配件。全部安装完毕后即可获得该成就。注意一定要解的那个人亲自安装才行。

46

只要合成发电机、盾牌、机枪和陷阱就行了，部件位置都不难找，具体可以看攻略中的合成部分。

47

首先先去拉电闸将其释放，之后去抽EMP，获得后等所处位置天空布满乌云和雷后杀死最后丧尸，这样下一轮其出现几率很高。直接向其扔一个EMP便可无伤速杀。

48

走到迷雾中会有抓脸怪出现，不停地按下右摇杆出刀将其杀死便可解锁。

49

首先去第4站开启电源，之后走在迷雾中，在抓脸怪爬到脸上后往路灯下面走，这样他们会跳入灯下面的地里，这样便会生成一个瞬移装置，跳进后完成瞬移便可。

50

这个成就需要利用小型发电机对着饮料机吹。先打造小发电机，之后第一站吹蓝色救人饮料，喝掉之后去第2站买快速换弹即可。





四十载新仇旧恨

——《COD 黑暗行动Ⅱ》剧情深度读解

研究《COD 黑暗行动Ⅱ》的故事剧情是一个充满了乐趣的过程，和强调大场面演出"《现代战争》系列"不一样，本作拥有曲折的故事和基于现实历史而创作的情节，如果没有相应的背景知识，虽然可以看懂整个故事走向，却肯定无法把握其中的脉络与因果关系，所以读解本作的剧情就像是在解开一个有点隐晦的谜题，成就感十足。多结局设定和剧情中的多重选择加强了故事的复杂性，也使得读解本作剧情显得更为有必要，下面，请让稀饭我向各位读者们一一道来。

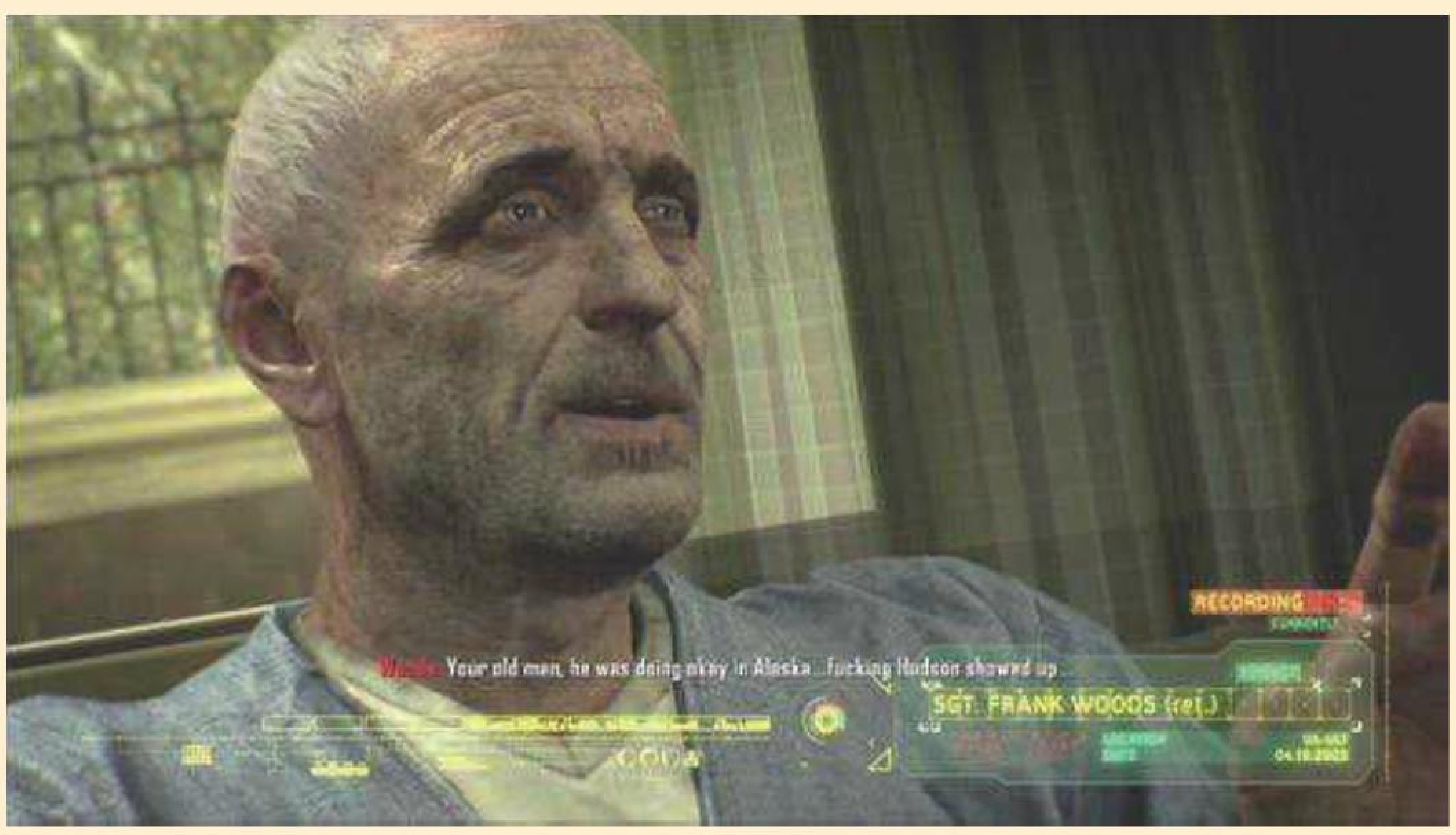
文 稀饭 美编 NINA

战役剧情简述

序章

当大卫·梅森（David Mason）再一次看到弗兰克·伍兹（Frank Woods）时，禁不住感到岁月的残酷。他在小时候见过这位自己父亲曾经的亲密战友，那时他健壮而强悍，举手投足都带着不容置疑的自信。哪怕是因为重伤而不得不坐上轮椅后，他仍然没有显出一丝颓态，让人觉得他仍然可以上战场，继续当个横扫千军的特种兵。但那都是过去的事情了，现在白发爬满了他的头颅，老人斑和皱纹争相抢夺着在他脸上的地盘，就连那双曾经神采奕奕的眼睛，也变得浑浊不清。但才刚看到他，伍兹脸上就浮现出了大卫所熟悉的笑容，真诚中带着一丝狡黠，仿佛随时准备着讲一个下流的笑话。

或许他曾和父亲讲过无数个荤段子，大卫想道，但这一次，他期盼从伍兹口中听到的，是国际恐怖分子劳尔·梅南德斯（Raul Menendez）的行踪。有情报指出，这个独眼的恐怖大亨刚刚来到过伍兹所在的疗养院，然而等大卫与他的拍档迈克·哈珀（Mike Harper）带领队伍赶到时，却只在伍兹的房间里找到这位坐在轮椅上的老人。他承认梅南德斯的确来过这里，不过他惟一留下的话，只有一句"Mi hermana"，那是西班牙语，意思是"妹妹"。这个词作为情报显然是不够的，但伍兹的一句话却似乎唤回了大卫脑海中的某种黑暗记忆，"你与我同受煎熬"（You Suffer With Me），语句和过往的掠影在大卫的脑袋中环绕，但是哈珀的问话打断了他的回忆。对着打开的摄像头，伍兹开始回忆自己的经历，也道出了他、大卫的父亲阿历克斯·梅森（Alex Mason）和劳尔·梅南德斯之间的恩恩怨怨。



惨胜

Pyrrhic Victory

●任务地点：安哥拉
●执行人员：阿历克斯·梅森
●所属部队：CIA特殊别动队
●行动日期：1986年7月2日

阿历克斯·梅森有过曲折而惨痛的人生，这似乎影响了他对待自己儿子的方式，大卫才7岁时，便被父亲带到阿拉斯加的雪山上学习如何爬树，而当他觉得自己因为害怕无力支撑时，父亲却拒绝施以援手。最终他摔到树下，右手血流如注，而父亲却被来访的CIA特工贾森·哈德森（Jason Hudson）带走，前去拯救在安哥拉打击枪械走私却在行动中失踪的伍兹。

此时的安哥拉正处于内战的初期，但实际上这个小国是冷战时期美国与苏联两个世界大国之间对抗的新战场。因为正面对抗将会导致核战，所以两个国家都把注意力放在了其他小



国上，通过援助内战的双方来延续两国在意识形态和国际利益上的冲突。刚刚从葡萄牙统治中独立的安哥拉分为了两派，“安哥拉人民解放运动”（简称安人运，即MPLA）由苏联援助，并得到了古巴和“西南非洲人民组织”（SWAPO）的支持，而对立方“争取安哥拉彻底独立全国联盟”（简称安盟，即UNITA）则由美国援助，并得到了南非和扎伊尔的支持。

为了得到伍兹所在位置的情报梅森只能答应帮助UNITA的领袖若纳斯·萨文比（Jonas Savimbi）打赢一场和MPLA之间的平原遭遇战。靠着哈德森的直升机在空中的援助，他们赢下了这场战斗，而萨文比也如约告诉了两人伍兹所在的位置。虽然在追上伍兹所在的运船时失去了直升机，两人还是成功救出了奄奄一息的伍兹。可是因为失去了交通工具，三人只能前去附近的广播塔处，试图发出求救讯号。而这，就是一切恩怨的开始。

偷偷潜入广播塔的梅森却遇到了为MPLA提供枪支的走私贩子劳尔·梅南德斯，此时他还只是一个尚未成气候的国际走私犯，但却已经显露出了作为领袖的气魄与胆量，他在被梅森挟持的情况下仍然敢出言挑衅，并且最后拉开了一枚手雷的保险引开了梅森的注意力，还想要用小刀解决梅森。可惜他此时仍然不是身经百战的梅森的对手，不但被挡住了小刀的偷袭，脸上还被打了一枪，右眼就此失明。至此，两个互相并没有交集的人结下了恩怨，而这场恩怨并没有随着梅森一行人撤退而消弭，还一直延续到了2025年。

塞拉利昂

Celerium

●任务地点：缅甸 哈卡波特·拉齐山脉
●执行人员：大卫·梅森 代号“分切面”（Section）
●所属部队：JSOC反恐部队
●行动日期：2025年4月20日

靠着扑在他丢下手雷上的手下士兵作为牺牲品，劳尔·梅南德斯活了下来，但他的父亲就没那么走运了，何塞·路易斯·梅南德斯（Jose Luiz Menendez）被CIA秘密暗杀，却没能制止这个男人梦想中的毒品圣地向着尼加拉瓜之外扩张，因为这个帝国仍然有着一位强大而且极度仇恨西方国家的继承人。但就算是在此时，梅南德斯并没有形成对梅森的足够仇恨，反倒是因为他在抓住伍兹时当着这位战士的面一个个处决了他的队伍成员，让伍兹对其恨之入骨。

时光变幻，局势变迁，在梅森与伍兹忙着处理中东地区的问题时，苏联已经和中国建立了非常良好的关系，政客都称这是因为两国在政制和理念上的有所共通，但实际上原因要简单得多，中国是全球稀土储存量最大的国家，而稀土则是电子产品生产时所必须的元素，苏联的举动，只是针对战争发展的趋势所作的未雨绸缪，而在不久后，美国也转而开始拍中国的马屁。

不论政治局势如何发展，军事科技的研究仍然一日千里，在人们注意到时，无人机科技已经开始在军队中被大量应用，与之相关的产业股价也是节节攀升，似乎没有人想过，用一种被单个国家控制的元素来建立一支军队是多么荒谬的事情。与此同时，一个名叫“轴心日”（Cordis Die）的组织正在悄悄崛起，它们利用网络来提高自己的影响力，甚至在Youtube上拥有自己的专门页面。这个组织的核心是反对以美国为首的西方国家政权，很快就得到了许多反美地区的支持。

而在今天，轴心日网络宣布，在白宫的命令下，无人机军团对中国各大城市进行了攻击，而这已经招来了中国陈主席（Premier Chen）的控诉。没人相信美国是无辜的，而轴心日组织才是真正的幕后黑手。这个组织的领导者“奥德修斯”（Odysseus）从来没有公开露面，但伍兹很肯定，这个以希腊传说英雄自称的家伙，就是劳尔·梅南德斯。

2025年4月20日，隶属于“联合特种作战司令部”（Joint Special Operations Command）旗下反恐部队的大卫·梅森与迈克·哈珀来到了缅甸的哈卡波特·拉齐山脉，在这里，梅南德斯建造了一个秘密的基地，里面隐藏着一支由高科技军备武装和古巴精英战士所组成的私人军队。不过，在与另外两位行动成员哈维尔·萨拉萨尔（Javier Salazar）和克罗斯比（Crosby）汇合后，杀入基地的四人却发现在基地附近的神庙当中，竟然有一个隐藏的实验室。

在这个地下实验室中，梅森一行人遭到了非常强烈的抵抗，敌人不但有着强大的火力，基地中还有炮台和ASD机器人，部分敌人身上甚至配备了光学迷彩战斗服。不过在EMP手雷面前，这些炫目的科技产物都会陷入短暂的瘫痪，这就为梅森一行人争取到了消灭它们的机会。

在基地中央的冷藏货柜，他们找到了藏身在其中的科学家埃里克·比格勒尔（Erik Breighner），他是一位磁力学家，梅南德斯将他招募到此处来研发基于新发现的稀有元素“塞拉利昂”（Celerium）而制作的科技产品，这种新元素能够把整个微型晶片领域带到一个全新的层次，作为使用这种新元素制作的新产物之一，就是在实验室中央的量子引擎（Quantum Entanglement Device）。这一个能被握在掌中的小设备能够提供足以支撑一支军队运作的能量，有了这个装置，梅南德斯就有了利用无人机科技发动全球恐怖袭击的资本。但随着这个装置被梅森交到了前来支援的布里格斯上将（Admiral Briggs）手中，梅南德斯的阴谋似乎受到了打击，但仍然有一个疑云尚未解开，比格勒尔在被敌人偷袭击毙前曾经提过，发动这次恐怖袭击还需要一个名为“因果律”（Karma）的武器，如果没有找到这个武器，那还是无法从根本上挫败梅南德斯的阴谋。



旧伤口

Old Wounds

●任务地点：阿富汗 霍斯特省

●执行人员：阿历克斯·梅森

●所属部队：CIA特殊别动队

●行动日期：1986年9月5日

“看到那个骑在马上的帅哥没？那就是我！”伍兹指着一张老照片哈哈大笑，“那个牵着马的丑家伙就是你老爸。”

头戴布巾，肩挂带有黄沙痕迹的黑色披风，盖住了三分之一的黄色战斗服，父亲这幅打扮大卫·梅森还是第一次看见。当时，阿历克斯正与伍兹在阿富汗执行任务，其目的和现在大卫自己最近负责的行动没什么分别，都是前去追查梅南德斯的线索。不同的是，在当年，为了换取情报，梅森与伍兹又不得不帮助阿富汗人打一场不属于他们的战争。

1979年底，苏联开始大举入侵阿富汗，在即将迎来新年的12月27日处决了当时的阿富汗总统，翌日，苏联军队跨越边界，向着阿富汗内陆入侵。尽管得到了当时控制了政府的前副总理巴布拉克·卡尔迈勒（Babrak Karmal）支持，苏联的侵略行为却并没有获得成功，反政府军阿富汗圣战者（Mujahedeen）展开了游击战，这一仗，一打就是十年，而且在苏军撤退后，阿富汗立刻就陷入了内战的漩涡。当梅森和伍兹来到阿富汗时，战争已经进入了关键阶段，苏联已经开始对阿富汗战争的胶着状态感到不耐烦，对于政府军的援助也在逐渐减少，但在主要战场，苏军仍然负责进行大规模行动，例如剿灭一个位于霍斯特省的圣战者基地。

梅森与伍兹带来了美国提供的武器，并且与负责接头的中国特工赵天（Tian Zhao）成功汇合，但对方带来的不止是用作代步工具的马，



还有苏联即将对这里发起进攻的坏消息。哪怕有了美军支援的武器，对比起苏军的武装直升飞机、坦克和装甲车，仍然在用卡车和马匹代步的圣战者战斗力落后了不止一个层次，更糟糕的是，他们根本没有受过使用美军武器的训练，能够灵活运用毒刺导弹来对抗苏军载具的人基本上只有梅森和伍兹，而抵抗苏军进攻的重任也就落在了他们肩上。

只靠着马匹和毒刺导弹，梅森和伍兹硬是消灭了苏军的装甲部队，但没想到苏军竟然还带来了一台重型坦克。伍兹与梅森通力合作，炸掉了这个光靠马匹和AK 47无法力敌的怪物，还俘虏了在车里的老熟人，列夫·克拉夫琴科（Lev Kravchenko）。克拉夫琴科是梅森与伍兹对付过的“诺瓦计划”领头人尼基塔·德拉哥维奇（Nikita Dragovich）手下的头号打手，但在德拉哥维奇被梅森击毙后，一度被认为已经死亡的克拉夫琴科却重新回到了苏联当中，他开始向黑市倒卖苏军的武器，而他的最大客户之一，恰恰就是梅南德斯。

作为CIA牵线人的哈德森想要主导对克拉夫琴科的审讯，但显然和克拉夫琴科交过手的伍兹有更多的帐要跟他算，而梅森要面对的则是另一个问题，当年维克托·雷泽诺夫（Viktor Reznov）对他的催眠控制仍然在影响着他的思维，而作为雷泽诺夫选择的暗杀目标之一，梅森的身体已经背叛了他的意志，准备要举枪击毙克拉夫琴科。

注：如果玩家按键速度不够快，梅森会亲自开枪杀死克拉夫琴科，而如果玩家按键足够快，则会由伍兹击毙。因为只有玩家抵抗了开枪冲动后剧情才会出现变化，所以这里只描述梅森抵抗住开枪欲望的剧情，后文中如果剧情有重大变化则会同时描述两种剧情变化，如果变化不大则只描述剧情量更多的那种选择。

开枪的欲望刚被压下去，又再度升起，一次比一次强。但梅森总算用惊人的意志力抵抗住了这种疯狂的想法。伍兹套出了克拉夫琴科知道的所有东西，包括梅南德斯在CIA里安插了间谍这个令哈德森禁不住要反驳的事实，在确认他已经没有任何审讯价值后，带着满腔的复仇怒火，伍兹掏出枪，崩碎了对方那颗恶贯满盈的脑袋。

几乎是在审讯完成的瞬间，在场的阿富汗圣战者们突然对梅森等四人举枪相向，看来被梅南德斯买通的可不只是CIA特工，他们被勒晕，绑起手脚，然后，这些才受过他们帮助的阿富汗圣战者将四人运到了沙漠中央，留下他们在沙尘暴中等死。

“于是，我们躺在荒野，等着黄沙把我们埋葬，猜猜你老爸说是谁来救了我们一命？”停下对过往的叙述，伍兹饶有兴致地对着大卫问道。

“雷泽诺夫。”

“哈，你就跟你老爸一样疯，那绝对不会是雷泽诺夫。如果真是那老混蛋，咱们可不会轻易放他走，绝对要让他把话给说清楚。”

阿富汗的经历就在这段谈笑中结束了，但在大卫心中，还是留有一个疑问，没把话说清楚的人，可不是只有雷泽诺夫。

时间与命运

Time and Fate

●任务地点：尼加拉瓜 瓦萨金

●执行人员：阿历克斯·梅森

●所属部队：CIA特殊别动队

●行动日期：1986年9月25日

在克拉夫琴科口中套出了情报后，梅森、伍兹和哈德森前往尼加拉瓜，想要在梅南德斯的老巢逮住他，而负责提供援助的则是巴拿马的总统曼纽尔·诺列加（Manuel Noriega）和他手下的军队，为了换取这次援助，白宫为诺列加开出了一张高达上百万美元的支票。诺列加似乎信守了自己的承诺，他手下的军人潜入了梅南德斯的大宅中，秘密绑架了他。但在三人放弃观察开始跑向大宅时，却不知道在梅南德斯的卧室中发生的意外。

梅南德斯有一个妹妹，名叫约瑟芬娜（Josefina），她和梅南德斯生活在一起，而在巴拿马士兵绑架他时，领头的队长竟然对他的妹妹行使暴力，梅南德斯在狂怒中杀死了队长，却被余下的士兵用镇静剂制服。等他再度醒来时，面前出现的却是诺列加。显然，白宫那张大额钞票也挽救不了巴拿马和美国逐渐貌合神离的关系，诺列加并不打算把梅南德斯交给美国人，只打算偷偷释放他，好卖他一个人情。可他没有算到的是，约瑟芬娜在梅南德斯心目中的地位，他不顾一切地击倒了诺列加，拿起对方掉下的霰弹枪就朝着自己的大宅冲去。

此时，梅森一行三人正在朝着梅南德斯的大宅推进，对于诺列加的背叛一无所知，直到他们发现自己追击的目标竟然不顾一切地从大宅的另一边杀往主建筑。伍兹见到仇人立刻杀红了眼，他不顾一切地向着目标冲，而梅森则对他在大宅地下室看到的CIA文件感到忧心忡忡。他们和梅南德斯还有哈德森几乎是在同一时间到达了约瑟芬娜所在卧室的走廊，哈德森在走廊的一边尝试制服梅南德斯，而另一边，杀红了眼的伍兹在被梅森阻止开枪后，竟然向着哈德森和梅南德斯所在之处投出了一枚手雷。

阴差阳错地，因为梅森的阻挠，手雷没有直接击中目标，却反弹着落入了卧室当中，然后发生了剧烈的爆炸。

等梅森推开落在身上的建筑残骸，从昏迷中醒来时，却发现梅南德斯的尸体已经被严实地包裹在黑色裹尸袋中，被巴拿马军队运走，这个可怕的毒品大亨似乎已经迎来了自己的末日。这个假象在不久后就被事实所推翻，被杀死的并不是劳尔·梅南德斯，而是约瑟芬娜·梅南德斯。

她小时候曾经被严重烧伤，导致毁容，梅南德斯把她留在身边，好让自己可以照顾她和保护她，而负责抓捕他的巴拿马士兵队长在看到约瑟芬娜那可怖的模样时被狠狠地吓了一跳，将约瑟芬娜撞晕了过去。她在醒来后根本不知道该如何自保，火焰不但摧毁了她的容颜，也带走了她双眼的视力，除了自己熟悉的房间，她无处可藏，只能高声呼叫哥哥求助。但最后她等来的，却是一枚误弹入房间的手雷。

这是一场意外，也是积怨所导致的后果，这意外不但加深了梅南德斯对于西方国家，还有对伍兹和梅森的仇恨，约瑟芬娜的死也泯灭了他心中的最后一点人性，一个只为了毁灭而存在的恐怖大亨终于诞生了。

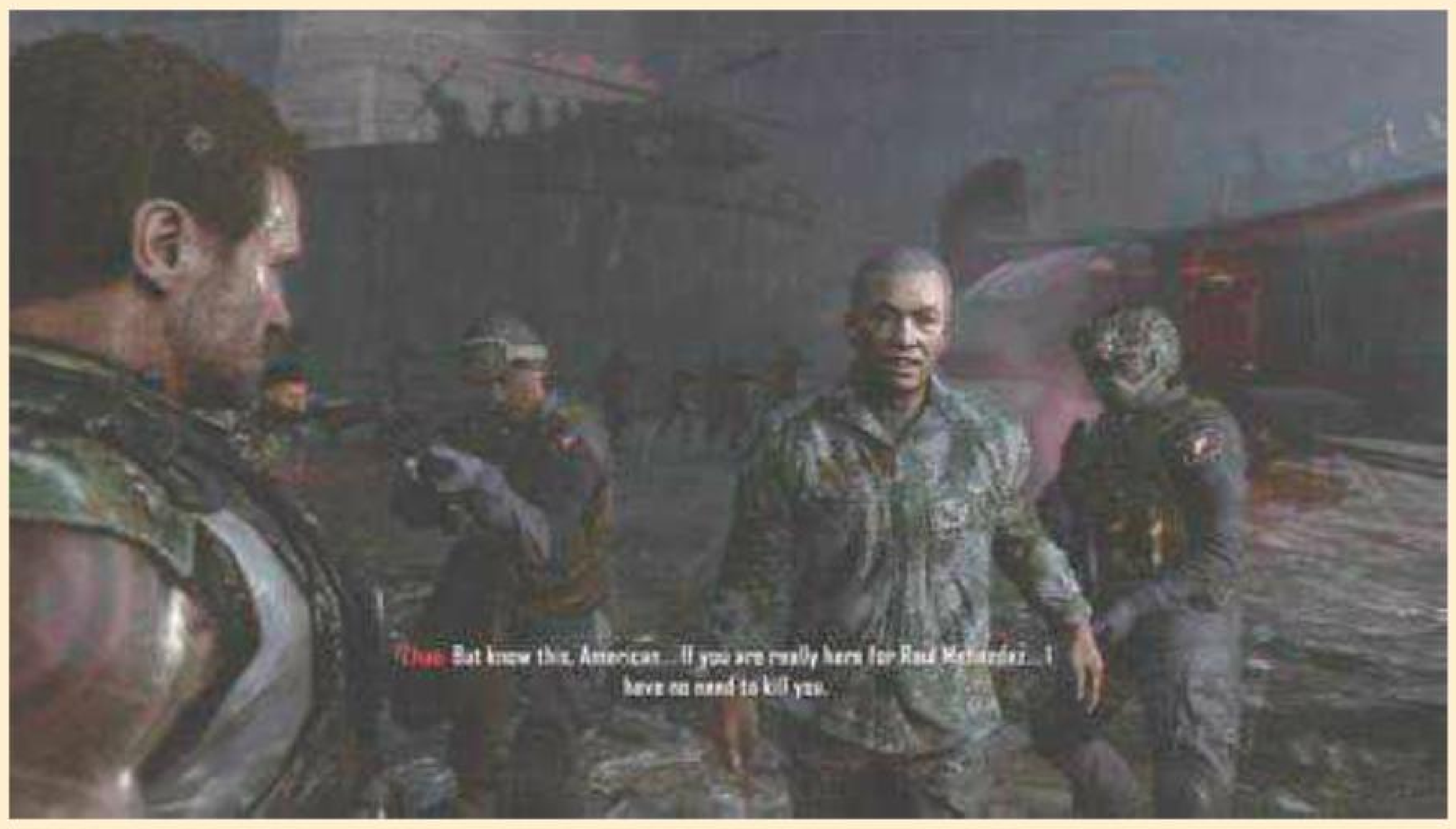
堕落天使

Fallen Angel

●任务地点：巴基斯坦 拉合尔
●执行人员：大卫·梅森 代号“分切面”（Section）
●所属部队：JSOC反恐部队
●行动日期：2025年5月29日

杀死一个人从来都不是展示凶残本性的好方法，但折磨一个人则可以把自己本性的阴暗面展露无遗。CIA安插在梅南德斯身边的卧底发来了一段最新的视频，地点是在也门的索科特拉岛，一位白发男子正在用霰弹枪处决某个美军士兵，他并不直接射击对方的头颅，却先用枪口近距离对着膝盖射击，令对方痛苦不堪，生不如死。除了迪法尔科（DeFalco）这个名字，关于他的一切都是谜，但作为梅南德斯的左右手，他的凶残本性和对于轴心日组织的忠诚都毋庸置疑。

但这不是本次任务的目标，有传言，巴基斯坦的拉合尔出现了无人机的踪迹，而在一星期前，一台美军的无人机正是在巴基斯坦失踪，从这两个事件联系起来，大卫·梅森想起了他们在缅甸秘密实验室找到的科学家埃里克·比格勒尔曾经提起过的神秘武器因果律，如果他听到的传闻属实，那莫非在巴基斯坦的废弃监狱中，恰恰藏有梅南德斯的秘密武器？



JSOC反恐部队决定去查探一番，而哈珀无意的一句话却又唤起了大卫的回忆。“你与我同受煎熬。”，他隐约地记起，自己其实见过梅南德斯，就是在自己父亲被杀死的晚上。那天之后，伍兹担负起了养育大卫的责任，但他一直声称杀死老梅森的是某个不知名的疯子。但事实并不是这样，梅南德斯绑架了大卫，还在他面前宣布，为了约瑟芬娜，大卫的父亲必须要死！

能解开这个疑问的人当然是伍兹，不过在此之前，大卫必须到巴基斯坦走一趟。他们遇到了意料之内的抵抗，巴基斯坦三军情报局（ISI）旗下的作战部队对他们围追堵截，幸好布里格斯上将提供的CLAW四足战车用惊人的火力为大卫和哈珀杀出了一条通往监狱的血路。躲过在监狱附近盘旋的无人机，两人来到了监狱内部，却发现这里已经被改造成了一个秘密基地，ISI的领导者还在与梅南德斯相谈甚欢。梅南德斯随即在停机坪会见了副手迪法尔科，对方似乎身负某项重要任务，对梅南德斯郑重保证会完成任务后，便登上了坐有大批士兵的运输机。

继续躲开无人机的巡逻并紧跟梅南德斯，两人还听到梅南德斯提起了中央电脑入侵和需要除掉的屏障，而随着他们来到梅南德斯所在位置的下方，他们的行踪突然暴露了！

手雷、扫射、无人机和SIS士兵的围攻都没能杀死大卫和哈珀，他们一路乘车逃跑，最后一头撞进了“战略防御联盟”（SDC）的空降部队驻扎地。在巴基斯坦，美国军队可不是什么受欢迎的客人，不过负责指挥SDC空降部队的却是大卫的半个老熟人，当年和阿历克斯·梅森一起协助阿富汗圣战者的中国特工，如今的SDC领袖：赵天。在大卫表明他们的目标是梅南德斯后，对方放了他们一马。

因果律

Karma

●任务地点：开曼群岛 克罗索斯浮岛
●执行人员：大卫·梅森 代号“分切面”（Section）
●所属部队：JSOC反恐部队
●行动日期：2025年6月12日

尽管对父亲的死充满了疑问，大卫还是压下了自己的焦躁心情，把注意力放在了任务身上。他们研究梅南德斯与迪法尔科对话的视频时发现了一个符号，电脑搜寻没有结果，没想到倒是哈珀想起了这个符号的来源，那就是开曼群岛的新娱乐圣地：克罗索斯浮岛（Colossus）。梅南德斯竟然把武器藏在了一个浮岛上？

搞清楚真相的方法就只有亲身探索，JSOC迅速组织了一次潜入行动，大卫、哈珀和萨拉萨尔用便装进入克罗索斯浮岛，而在轴心日潜伏的卧底法里德（Farid）则负责提供技术援助。



三人顺利降落，并且有惊无险地通过了安全检查，法里德制作的反扫描设备让三人顺利地带着枪械进入了浮岛上。三人都有VIP身份，可以在船上自由行动，哈珀负责搜查正常的游客楼层，大卫与萨拉萨尔则负责调查下层区域。电梯刚到，两人就遇到了麻烦，两个雇佣兵（PMC）挡在了他们面前，萨拉萨尔果断出手击毙了其中一个，大卫则料理了另一个。这时，法里德查到了最新的消息，克罗索斯浮岛新请了一批雇佣兵来加强保安，但法里德注意到，这群雇佣兵全部都是退役的古巴军人，而古巴人是梅南德斯最大的盟友之一，这里面肯定有猫腻。

通过法里德研制的侦查用Ziggy机械虫，两人顺利取得了进入浮岛安保区域所需要的视网膜信息，更惊人的发现则是那些雇佣兵不但没有保护浮岛安全，竟然还在下层安放炸药。它们显然想要全毁了这个海上城市。行动刻不容缓，清除完安保室中的敌人，梅森利用浮岛的安保系统搜查因果律武器的信息，但最终结果却令人大吃一惊，“Karma”指的竟然不是武器，而是一位女游客，她的服装上绣着日文汉字“業”，因果律这个代号也是由此而来。她的真正名字是克洛伊·林奇（Chloe Lynch），曾经是无人机制造商塔西佗公司（Tacitus Corporation）的雇员，梅南德斯派遣迪法尔科前来抓捕她，或许是要利用她对于无人机的知识，又或者是阻止她用这种知识帮助其他国家抵御梅南德斯的无人机恐怖攻击。

负责侦查楼层的哈珀先一步找到了在夜总会中的克洛伊，对方一开始并不相信有恐怖分子要绑架她，但一听到劳尔·梅南德斯的名字，她的脸色就变了。大卫火速赶到舞厅与哈珀汇合，没想到刚刚找到两人，迪法尔科和他手下的士兵便走进了舞池，要用所有在场客人的生命逼克洛伊现身，为了不出现更多的受害者，克洛伊挣脱了哈珀的束缚，甘愿被迪法尔科带走。

等大卫和哈珀还有提供火力支援的萨拉萨尔解决了舞池中的敌人后，迪法尔科早就带着克洛伊失踪了。大卫立刻利用船上的摄像头寻找目标，却发现迪法尔科不但在干扰摄像头的运作，还引爆了船上的炸弹。一片混乱中，大卫一行三人杀向了停机坪，想要阻止迪法尔科离开。

注：如果玩家速度不够快，则克洛伊会被迪法尔科带走，而如果玩家速度够快，会追上迪法尔科并和他开战，杀死这个恐怖分子就可以救下克洛伊，本次剧情以救下克洛伊为准。

一番死战，大卫终结了迪法尔科罪恶的生命，也为梅南德斯实行他的无人机袭击计划布下了障碍，但就像克洛伊自己所说的，这并不能终结梅南德斯的疯狂，只能减缓他的脚步，只要这位恐怖大亨仍然逍遥在外，就不会停止发动恐怖袭击的脚步。

你与我同受煎熬

Suffer with Me

●任务地点：巴拿马 以佐伊诺
●执行人员：弗兰克·伍兹军士
●所属部队：CIA特殊别动队
●行动日期：1989年12月19日

远远地看到伍兹挪动着轮椅走来，大卫就会想起自己父亲死后的时光，伍兹当时也是像这样地来到他面前，告诉他一切都有自己照应。很难相信他把一个巨大的秘密藏在心中这么多年，却没有露出过半丝痕迹，这是一种多么漫长的折磨。或许正如伍兹所说，只有死人才能享有平静，而活着的人，都承受着煎熬。伍兹先带来了一个坏消息，梅南德斯留下的吊饰失踪了，那是他来见伍兹时特意留下的，显然，他并不是想要伍兹留个纪念品，而是特意把大卫引来，好唤回他的记忆。

但到底在阿历克斯·梅森被宣告死亡的那一晚，和那之前发生了什么？这一切都要从梅南德斯的假死被识破讲起。

在尼加拉瓜的行动一年后，一张梅南德斯和曼纽尔·诺列加握手的照片来到了梅森和伍兹手中，他们才认识到了诺列加的背叛，这个巴拿马总统和梅南德斯达成了交易，让他可以继续自己的邪恶事业。这事实成了压碎诺列加与白宫关系的最后一根稻草，当时的总统乔治·H·W·布什（George Herbert Walker Bush）在1989年亲自下令美军进攻巴拿马捉拿涉嫌走私贩毒的诺列加，而作为干脏活的直接执行人，梅森与伍兹则有一个更重要的任务，他们会带上CIA准备好的贩毒“证据”，在逮住诺列加时顺便栽赃到他头上，摧毁这个两面三刀的家伙最后一点声誉。当地驻扎的美军会负责提供火力援助并吸引敌人主力的注意，而伍兹和梅森则趁机深入敌后逮捕诺列加。整个计划非常完美，但唯一的问题则出在了哈德森身上，他不但没有参加碰面会，甚至在之后的行动中也没有及时和梅森取得联系，直到他们逮住了诺列加后，才姗姗来迟地开始通话，并要求他们用诺列加作为筹码，来交换某个重要人质目标。



尽管疑虑重重，军人服从命令的天性还是占了上风，两人带着诺列加通过了美军与巴拿马军队激烈交战的区域，将他带到了交换地点，而哈德森接下来的命令则更为扑朔迷离，他要求梅森前去清剿巴拿马军队，让伍兹自己一个人带领诺列加来到某处大楼的顶部，狙杀用作交换目标的对象，那就是劳尔·梅南德斯。

注：玩家狙击目标的头部和腿部会导致往后不同的剧情发展，但对于本关的剧情则没有太大的影响，本次剧情以狙击目标腿部为准。

尽管恨不得一枪把对方爆头，但目标被蒙住的脑袋和之前得知梅南德斯在CIA中有内应的消息让伍兹陷入了犹豫，他调低了枪口，射中了目标的腿部。然而当他前去检查尸体时，却听到了诺列加的嗤笑声。不祥的预感浓罩着他的心头，并且在他揭开目标头罩的一瞬间爆发了。他狙击的目标根本不是什么梅南德斯，而是阿历克斯·梅森！伍兹在狂怒中对诺列加举枪相向，却立刻被霰弹枪击中膝盖，开枪的人，恰恰就是梅南德斯。整个逮捕计划都是一个骗局，梅南德斯不但令伍兹亲手杀死了自己的好友，还绑架了当时年幼的大卫·梅森，而作为叛徒的哈德森也被绑在椅子上。这就是大卫记忆中的场景，梅南德斯宣布十秒内他们当中的一个人要主动受死，不然他会把三个人都统统杀死。或许是为了赎罪，哈德森最后献出了自己的生命，被梅南德斯残忍地用尖锐的项链割喉而死，只留下年幼的大卫和重伤的伍兹，而与他们相伴的，则是梅森那正在淌血的尸体。

三十年来，梅南德斯几乎计算好了每一步的计划，他等待着大卫成长，等待着他变成一个如同父亲般强悍的战士，而现在，梅南德斯要大卫实现当年他的要求，来追捕他，来为这个仇恨循环画上一个句号。

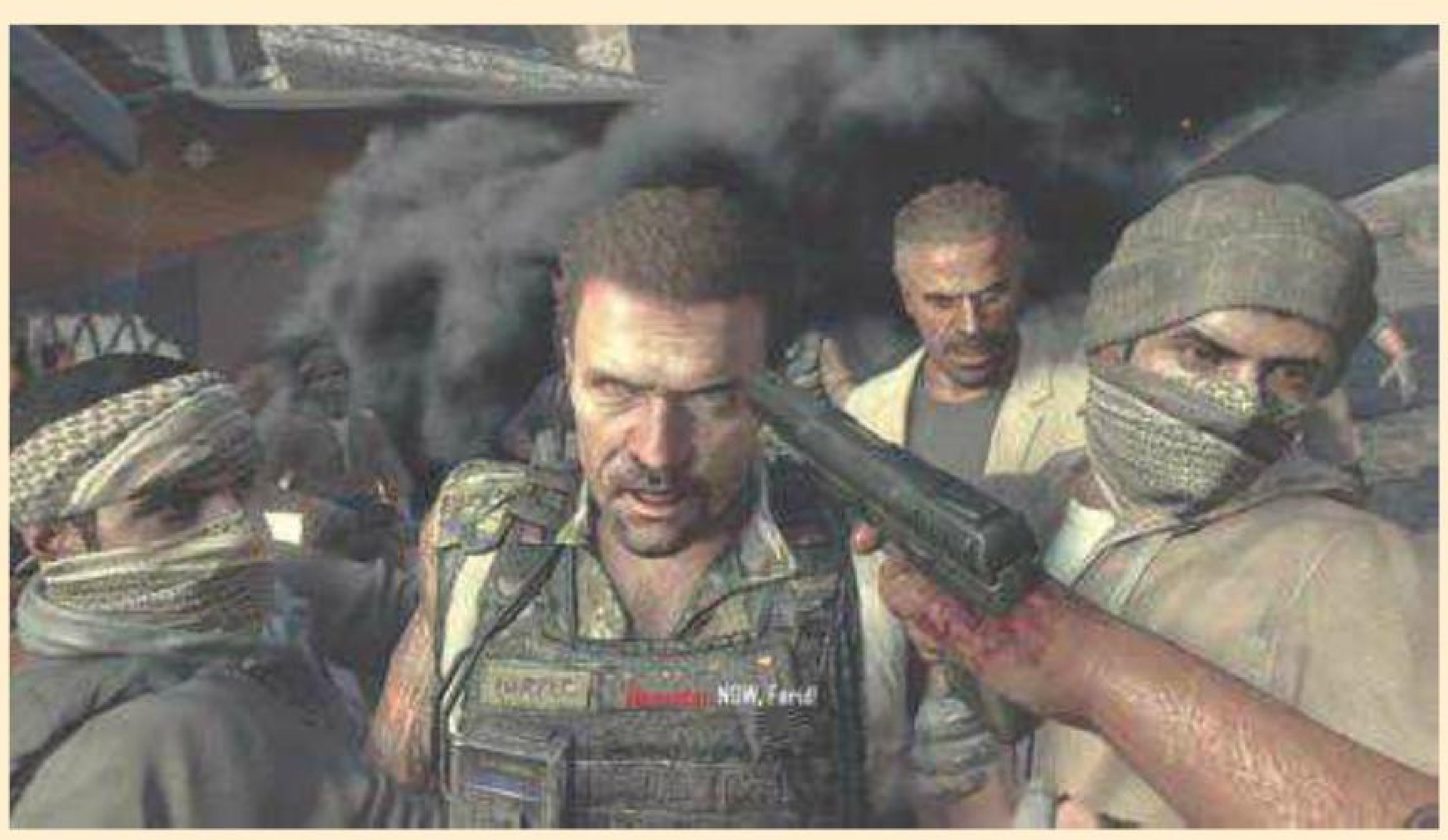
阿喀琉斯的面纱

Achilles' Veil

●任务地点：也门 索科特拉岛
●执行人员：法里德 CIA卧底/大卫·梅森 代号“分切面”（Section）
●所属部队：JSOC反恐部队
●行动日期：2025年6月19日

通过分析量子纠缠引擎和缅甸秘密实验室的资料，JSOC得知了梅南德斯的攻击计划目标，他竟然想要同时袭击美国和中国，一举消灭两个地球上最强大的国家。大卫更敏锐地察觉到了发动袭击的日期，那就是6月19日，在1862年的这一天，林肯总统签署了废除黑奴法案，所以这一天也被称为“自由日”（Freedom day）。梅南德斯选择了这一天，似乎是想预示着全球会在美国的霸权之下得到解放。时间刻不容缓，得知袭击就在明天的布里格斯上将命令大卫前往也门逮捕梅南德斯，要想方设法阻止这场袭击，但回忆起了过去的大卫却反对这种安排，因为如果他前往也门，就正中了梅南德斯的下怀。可惜，这个抗议没能被接受，危机直逼眼前，大卫别无选择，只能前往也门执行抓捕梅南德斯的任务。

6月19日当天，法里德来到梅南德斯身旁时，他正在对着面前的炉火默默祈祷，就像是这火焰对他有着某种特殊的意义。事实上，这一天对于轴心日组织来说的确意义重大，但无论是法里德还是组织中的其他成员似乎都还不清楚梅南德斯要如何去发动一次全球恐怖袭击。如果不是美军突然出现，梅南德斯的动员仪式倒也算得上壮观。指挥手下的恐怖分子抵抗美军后，梅南德斯竟然甩开了法里德独自行动，并告诉他要在堡垒处重新会面。为了不暴露身分，法里德不得不与自己的友军举枪相向。等他赶到目的地时，却看到联络人哈珀的飞机被击落，人也被一拥而上的恐怖分子俘虏，带到了梅南德斯面前。哈珀不愿意透露半点关于组织内叛徒的消息，而这时，梅南德斯竟然把枪交到了法里德手里，要他亲自处决哈珀。看来虽然身分没有暴露，法里德的忠诚却已经受到了怀疑。



注：枪击哈珀或枪击梅南德斯将会导致两种完全不同的剧情，下文将以分支1和分支2区分，但两者最后都会变成玩家操纵大卫·梅森。

分支一：法里德听从了哈珀隐晦的命令，比起侦查梅南德斯的阴谋，一个士兵的生命是可以被牺牲的。别过头，法里德扣下了扳机，终结了哈珀的生命。但他还没来得及等到梅南德斯的称赞，大卫驾驶着运输机前来支援，梅南德斯趁机逃走，只留下自责不已的法里德和哈珀逐渐冰冷的尸体。

分支二：为了留哈珀一命，法里德决定拼一把，突然把枪口对准了梅南德斯。但对方显然早有准备，一瞬间就拨开了法里德的枪口，并且抬手就朝着法里德的胸口打了两枪。尚未立刻死去的法里德无助地躺在地面上，而梅南德斯在发表了一番对于叛徒的谴责后，冷酷地处决了法里德。这时，大卫及时地赶到，用机关炮消灭了大量的恐怖分子，哈珀趁机躲到一旁，逃过了一劫。

带着对死者的哀悼，大卫与萨拉萨尔一路杀进了梅南德斯的堡垒，终于在运输机起飞前逮住了他。但是这个恐怖大亨没有任何畏惧之色，正如大卫所担忧的，他肯定有着某个特殊的计划，事到如今，大卫只能期盼在审讯中能够让梅南德斯吐露出他的邪恶计划。

奥德修斯

Odysseus

●任务地点：墨西哥湾 美国海军航母巴拉克·奥巴马号

●执行人员：大卫·梅森 代号“分切面”（Section）

●所属部队：JSOC反恐部队

●行动日期：2025年6月19日

刚被逮捕，梅南德斯就被火速带往巴拉克·奥巴马号航母，他将在这里接受审讯。他在萨拉萨尔和布里格斯上将面前一言不发，被狠狠揍了一拳后，却只要求和大卫对话。然而当大卫坐在他面前后，这个恐怖大亨所说的，却是些根本无关紧要的废话，惟一透露的真相，是他妹妹为何毁容。一个美国人为了得到保险金而纵火烧毁了梅南德斯与她妹妹身在的仓库，而他们得到的赔偿，却只是1万1千美元，这就是两兄妹性命在美国人眼中的价格。燃烧仓库的大火终会熄灭，然而对于西方国家仇恨的火种，直至今日仍然在梅南德斯心中燃烧。

空袭警报打断了审讯，一艘大型运输机放出了大量无人机袭击了奥巴马号，大卫命令萨拉萨尔看好梅南德斯，打开审讯室们联系外面的卫兵，期间船身因为爆炸而一阵晃动，没想到门刚开，警卫就被一枪打死。梅南德斯竟然在短短的时间里制服了萨拉萨尔，并且解开了自己的手铐。他命令大卫戴上手铐，不然就要萨拉萨尔脑浆涂地。尽管对于梅南德斯为什么可以如此快地制服作为精英士兵的萨拉萨尔感到疑惑，大卫还是不得不照办。梅南德斯击晕了他，然后逃之夭夭，不久后被萨拉萨尔唤醒的梅森连忙追了上去，两人兵分两路，大卫负责启动战舰的防卫系统，萨拉萨尔前往服务器中心保卫布里格斯上将。

梅南德斯手下的雇佣兵已经登陆了奥巴马号，正如之前大卫所担心的那样，这个恐怖大亨似乎对于这一切早有安排。布里格斯上将正指挥技术人员试图搞清楚奥巴马号为什么会遭遇入侵，而大卫则在发现无法启动防御系统后前往安保室寻找梅南德斯的行踪，而结果令他大吃一惊，梅南德斯竟然就在服务器中心门外，而布里格斯上将正试图通过关闭整个航母的系统并重启来解决目前遇到的问题，这个冒险行为的副作用就是会令服务器中心的大门失去封锁作用，从而令梅南德斯可以长驱而入。因为通信中断，大卫无法警告布里格斯上将，只能眼睁睁地看着事态变得越发糟糕。



注：因应玩家之前的选择，服务器中心的事件会发生细节上的变化，一一描述会过于繁琐，下文仅会列出每一种变化的不同之处，并以克洛伊存活的版本为准继续描述。

变化一：克洛伊被救回、法里德开枪杀死哈珀的情况下，萨拉萨尔背叛时会试图杀死克洛伊，但法里德飞身挡下子弹殒命，而试图夺去萨拉萨尔手枪的克洛伊会被打晕，最后存活。

变化二：克洛伊被救回、法里德被梅南德斯杀死的情况下，萨拉萨尔会把包括克洛伊在内的所有人全部杀死。

变化三：克洛伊在“第二次机会”（Second Chance）关卡被救回，法里德被梅南德斯杀死的情况下，没有被玩家杀死的迪法尔科会杀死克洛伊，萨拉萨尔会杀死其他人。

变化四：克洛伊在“第二次机会”（Second Chance）关卡被救回或没被救回，法里德开枪杀死哈珀的情况下，法里德会和迪法尔科同时对射，互相杀死对方，克洛伊如果在场，会被打晕并存活下来。

服务器中心大门洞开，梅南德斯长驱而入，挟持了布里格斯上将。上将命令在场的萨拉萨尔不要顾忌他，立刻开枪射杀梅南德斯，而萨拉萨尔也的确开枪了，不过却是射向在场的两个士兵，甚至还打算射杀克洛伊，但同样在场的法里德纵身一跃，用身体挡住了子弹。随着想要夺走萨拉萨尔手枪的克洛伊被一拳打晕，服务器中心再也没有能够帮助布里格斯上将的人存在了，而梅南德斯举起了自己的手枪，黑洞洞的枪口直指着上将。

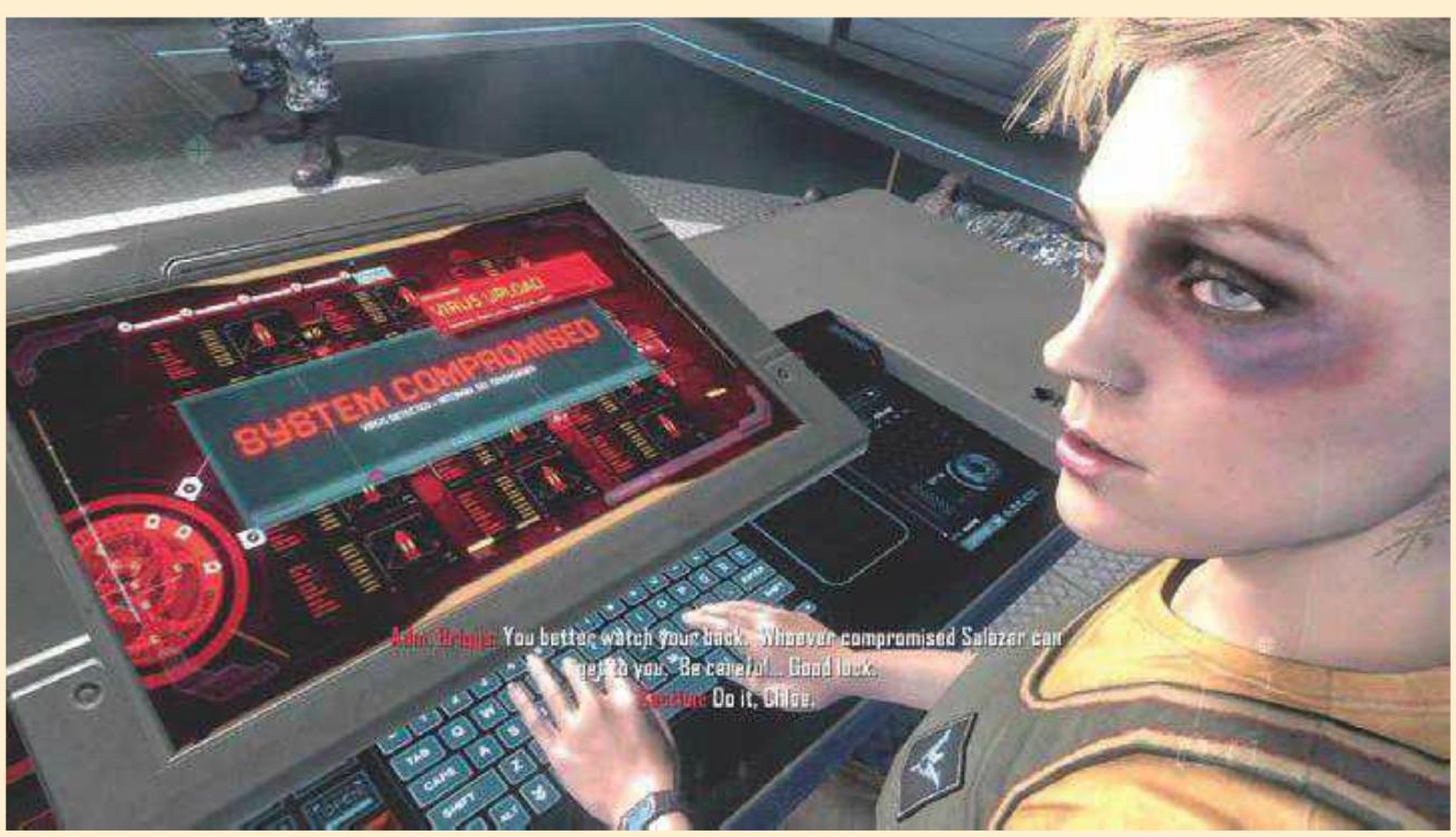
注：玩家控制梅南德斯时，可以选择按照萨拉萨尔的请求射击上将的腿部，又或者直接一枪射杀布里格斯。两种选择会令大卫进入服务器中心时的剧情发生些微变化，本次剧情以射击上将腿部为准。

或许是为了报答萨拉萨尔在关键时刻的忠诚，又或许只是为了令布里格斯成为另一个受到煎熬的人，梅南德斯只对上将大腿开了一枪，饶了对方一命。等大卫通过通风管道进入服务器中心时，梅南德斯与萨拉萨尔都失去了踪影。上将被火速送到了医务室，而大卫则愤怒地发现，梅南德斯竟然用奥巴马号作为终端，配合已经被带到航母上的量子纠缠引擎和蠕虫病毒，控制了美军的所有无人机！他对此无能为力，但从昏迷中醒过来的克洛伊却表示她能够追查到梅南德斯实现这种控制的信号源头，但她需要时间。

在服务器中心外不远，萨拉萨尔弃械投降了，但这对于改变目前的战况毫无意义，大卫领着部队杀到了甲板上，开始了与雇佣军的战斗。

注：如果哈珀存活，萨拉萨尔投降后会被他当场击毙。如果玩家完成了四个对抗SDC的战略任务，则在本关最后，与美军展开了合作的SDC军队会派出无人机支援奥巴马号，击落恐怖分子的无人机，令航母免遭被轰炸后沉没的命运。本次剧情以哈珀死亡、SDC与美军合作为准。

随着SDC无人机的到来，奥巴马号艰苦的战况才终于有了改观，梅南德斯或许控制了美国的无人机部队，但对于SDC无人机却是鞭长莫及，有了空中支援，航母上的士兵们组织起了有效的反击，终于完全击退了敌人。



轴心日

Cordis Die

●任务地点：美国 洛杉矶
●执行人员：大卫·梅森 代号“分切面”（Section）
●所属部队：JSOC反恐部队
●行动日期：2025年6月19日

在挣扎着要从昏迷中醒来前，如同幻影般不断在大卫脑海回放的，是他乘坐总统的座驾进入洛杉矶前遇到的袭击。先是护航的直升机被击落，然后是被炸飞的警用摩托和上面的骑手，最后，连他们面前的高速公路都被毁于一旦，而座驾也被爆炸的震波高高掀起，侧翻在地。强烈的冲击夺走了大卫的意识，而现在，轰隆的爆响和延绵不绝的呼喊离他那么远，似乎是在另一个世界传来的声音。

注：取决于玩家之前的行动，本关开始时的剧情动画会有变化，如果SDC已经于美军合作，则中国的陈总理会对美国总统表示感谢，如果SDC领袖赵天仍然活着，则陈总理会因为美国无人机被操纵攻击中国主要城市而对美国总统进行谴责。本次剧情以完成所有任务，SDC与美军合作为准。



在到达洛杉矶之前，大卫作为最为了解梅南德斯的行动指挥官，被国防部长带到了总统博斯沃思女士面前，和中国总理的对话已经让这位掌握着美利坚最高权力的政治家精疲力竭，不过大卫带来的消息可没能让她放松下来。梅南德斯不但逍遥法外，而且大卫很确定，他的目标就是总统本人。话音刚落，雷达便侦测到总统座机下方有大量敌人出现，而无人机军团也改变了袭击方向，直直朝着洛杉矶飞去，而在那里，正在举行20国峰会（G20），梅纳德斯想要趁机把各国首脑一网打尽。

同伴呼喊唤醒了大卫，他冲到附近的SAM地对空导弹车处击落了附近的无人机，然后掩护着总统朝着市区中心赶去，在那里的威斯丁－博纳旺蒂尔大酒店地下有着足以抵御轰炸的避难所。除了无人机频繁的空袭，大量的雇佣兵也成了拦路虎，而大卫惟一能依靠的，只有飞行员安德森（Anderson）操纵的战斗机和自己手中的枪。而前者在不久后的战斗中受了重伤，大卫不得不亲自登上战斗机，在飞机因为严重受损而爆炸前肃清了几乎所有盘旋在总统车队上方的无人机，最后惊险地降落在了地面上。危机终于略为解除，但大卫非常清楚，只要梅南德斯仍然在活动中，恐怖袭击的阴云会一直浓罩着整个世界。

审判日

Judgement Day

●任务地点：海地西海岸
●执行人员：大卫·梅森 代号“分切面”（Section）
●所属部队：JSOC反恐部队
●行动日期：2025年6月19日

洛杉矶危机暂缓，但全球仍然陷于危机之中，梅南德斯孤身犯险进入奥巴马号，用量子纠缠引擎和蠕虫病毒控制了美军的整个军事网络，这就是他的代号奥德修斯的由来，在特洛伊战争中，奥德修斯靠着藏在木马中的士兵赢得了战争，而同样的事情，也发生在了梅南德斯身上。坏消息是，事到如今，梅南德斯仍然控制着无人机在进行全球攻击，而好消息则是，控制美军网络的信号源已经确认，是来自海地的西海岸区域，那里显然就是梅南德斯的老巢。JSOC已经火速派出部队前往信号源所在的基地发动进攻，期望能够一举抓获梅南德斯并解除病毒的控制。

但才刚刚到达敌人基地上空，大卫和其他反恐部队成员就遇到了麻烦，敌人的防空火力非常强大，搭乘部队的运输机被一架架击落，最后连大卫所在的运输机也无法幸免，幸好他佩戴着个人飞行器，惊险地躲过了对空炮火的洗礼，降落在地面上。梅南德斯的私人部队把整个基地守得密不透风，还有身穿光学迷彩战斗服的士兵和CLAW四足战车拦路，每一次推进都异常艰难。

注：如果玩家已经令美军和SDC联手，本关会有中国特种部队作为援军登场，但除了部分对话外基本不影响本关剧情。本次剧情以有SDC援助为准。



关键时刻，降落在建筑制高点的中国特种部队帮了大忙，雇佣兵被两面夹攻，防线被一点点地撕破，最终，大卫领着部队成员攻进了控制室，但这里没有梅南德斯的身影，而且军队中的技术人员也无法阻止信号播放。但在这个时候，惊人的事情发生了，梅南德斯播放了一段预设的影像，他谴责富裕，并摧毁了作为象征的洛杉矶。他可以杀死美国总统千百次，但他并没有这么干，是因为他要总统体验他的经历，体验他在着火的仓库中怀抱着妹妹，濒临死亡时的绝望心情。然后，梅南德斯启动了预设的程序，摧毁了所有无人机。他不但要令美国陷入恐惧，还摧毁了美国的所有强大武器，要令这个世界上最强大的国家变得孤立无助。

随着安放在控制室内的炸弹爆炸，整个建筑陷入了一片火海，梅南德斯开启了基地的自毁程序，还打算偷偷潜逃。但他最终还是没能逃出大卫的追击，在解决了他身旁的两个卫兵后，大卫把梅南德斯狠狠打倒在地，然后将一把手枪顶在了恐怖大亨的太阳穴上。

注：是否杀死梅南德斯会影响游戏的结局，而且这个选择本身也是关系到完美结局是否出现的条件，但是否杀死梅南德斯对于本关的剧情影响不是特别大，本次剧情以逮捕梅南德斯为准。

太多的死亡，太多的仇恨，梅南德斯给了大卫一千万个理由去扣下扳机，但也恰恰是他，用自己的行动告诉了大卫，当一个人放纵仇恨时，会把自己变成了什么样的怪物。移开枪口，大卫把梅南德斯送上了飞往监狱的运输机，对于梅南德斯的威胁，他已经毫不在意，因为他再也不是当年的那个小男孩了，有足够的力量保护自己，甚至保护整个世界。

结局分析

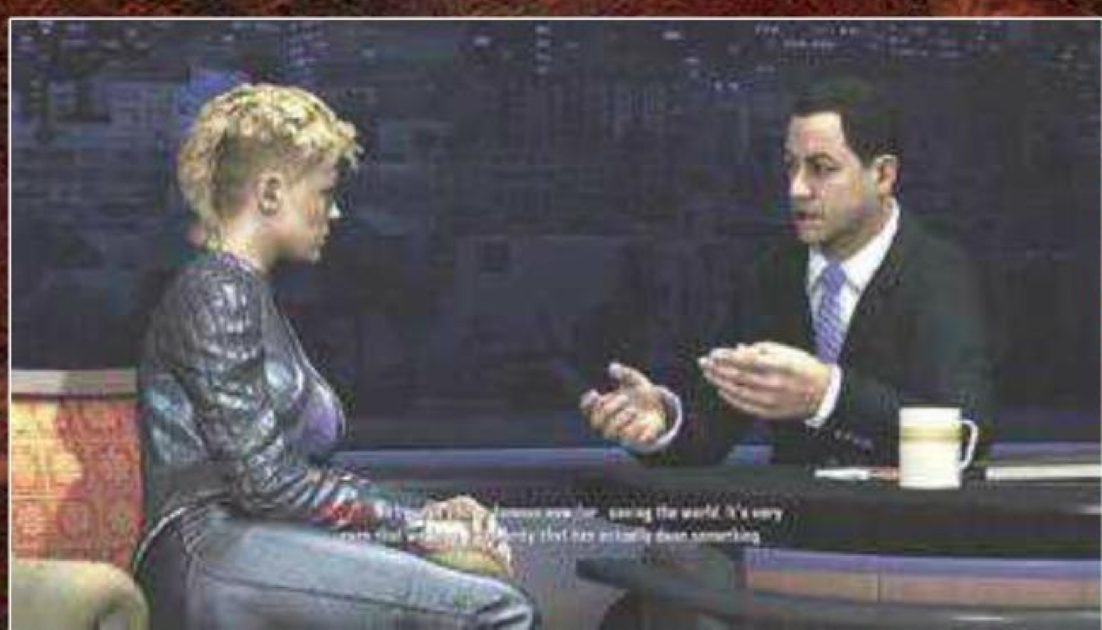
剧透警报：本作设有五个结局，不同结局之间的达成条件有细微分别，只有完美结局所需要的条件较为复杂，下面列出五个结局达成所需的条件和剧情变化供各位玩家参考。如果玩家想要亲身体验，请跳过这一页。

结局一

●条件：1. 你与我同受煎熬（Suffer with Me）关卡中，最后的狙击阶段，射击梅森的头部。

2. 审判日（Judgement Day）关卡中选择杀死梅南德斯。

●剧情：梅南德斯被杀死，恐怖袭击的阴云散去，伍兹与大卫结伴拜祭死去的老梅森。



结局二

●条件：1. 你与我同受煎熬（Suffer with Me）关卡中，最后的狙击阶段，射击梅森的头部。

2. 审判日（Judgement Day）关卡中选择活捉梅南德斯。

●剧情：梅南德斯虽然被逮捕，但是因为蠕虫病毒尚未清除，导致关押梅南德斯的监狱停电，他成功逃出监狱，前往疗养院用吊饰杀掉了伍兹，然后在妹妹坟墓上自焚而死。

结局三

●条件：1. 你与我同受煎熬（Suffer with Me）关卡中，最后的狙击阶段，射击梅森的腿部。

2. 审判日（Judgement Day）关卡中选择杀死梅南德斯。

●剧情：梅南德斯被杀死，恐怖袭击的阴云散去，并没有真正死去的老梅森前往疗养院探望伍兹。

结局四

●条件：1. 你与我同受煎熬（Suffer with Me）关卡中，最后的狙击阶段，射击梅森的腿部。

2. 审判日（Judgement Day）关卡中选择活捉梅南德斯。

●剧情：梅南德斯虽然被逮捕，但是因为蠕虫病毒尚未清除，导致关押梅南德斯的监狱停电，他成功逃出监狱，前往疗养院用吊饰杀掉了伍兹，然后在妹妹坟墓上自焚而死。老梅森在这之前探望了伍兹，但没能阻止惨剧发生。

结局五（完美结局）

●条件：1. 旧伤口（Old Wounds）关卡中，抵抗住开枪欲望，没有杀死克拉夫琴科，得到CIA有梅南德斯安插内鬼的情报。

2. 时间与命运（Time and Fate）关卡中调查地下室中被焚烧的档案，发现CIA文件。

3. 因果律（Karma）关卡中杀死迪法尔科，救下克洛伊，或者在失败后出现的战略关卡“第二次机会”（Second Chance）中救下克洛伊。

4. 你与我同受煎熬（Suffer with Me）关卡中，最后的狙击阶段，射击梅森的腿部。

5. 完成除“第二次机会”外的其他四个战略关卡，杀死SDC领导人赵天。

6. 阿喀琉斯的面纱（Achilles' Veil）关卡中，以大局为重，控制法里德杀死哈珀。

7. 奥德修斯（Odysseus）关卡中控制梅南德斯时，射击布里格斯上将的腿部。

8. 审判日（Judgement Day）关卡中选择活捉梅南德斯。

●剧情：JSOC成功救下了有技术阻止梅南德斯恐怖袭击的技术人员克洛伊·林奇。而在过去，因为得知了梅南德斯在CIA中安插了间谍的关系，伍兹在射击被哈德森谎称为梅南德斯的目标时手下留情，只射中了梅森的腿部，留了他一命。SDC领袖赵天被杀死，失去了他的领导，SDC重新被中国政府控制。法里德带着他在轴心日组织中收集到的各种情报活了下来，代价则是大卫的忠实战友哈珀被杀死。之后，提供了重要情报的法里德在奥巴马号航母事变时牺牲了自己，挡住了萨拉萨尔射向克洛伊的子弹，让克洛伊得以活了下来。与美军展开合作的SDC派出无人机援助奥巴马号，令航母上包括腿部被射伤的布里格斯上将和克洛伊在内的主要角色都活了下来。最后，梅南德斯被大卫逮捕入狱，因为克洛伊使用天才般的技术消灭了蠕虫病毒，这位恐怖大亨被困在监狱中，只能在看克洛伊成为英雄人物后接受采访的节目时，因为愤怒而用脑袋砸烂了电视。而在疗养院中，老梅森前来探望伍兹，并和之后来探望伍兹的儿子大卫团聚，故事就此迎来完美的终结。



读后感

在《黑暗行动Ⅱ》之前，恐怕没有哪一款《COD》会把剧情编写得如此复杂，又如此黑暗。不过平心而论，本作在剧情的黑暗程度上可能及不上前作《黑暗行动》，但曲折程度却高了几倍，梅森父子、伍兹和梅南德斯之间的恩怨互相交错，构成了本作的故事主体，未来与过去来回置换的叙事方式则令本作的剧情观赏性更上一层楼，可以说是在不抛开《COD》本色的前提下进行了非常大胆的尝试，而效果也算得上相当不错。

不过如果要问我最喜欢哪个结局，我恐怕会选择老梅森死去，梅南德斯越狱后复仇并自焚的那一个，这是最黑暗的结局，但也是最符合本作主题的结局。仇恨造就了梅南德斯这个可怕的恐怖大亨，本作的真正主角其实就是这个从苦难中变成伟人的大反派，但他的结局恰恰说明了用仇恨作为动力的他，最后只有走向自我毁灭这一条不归路。从烈焰中诞生，在烈焰中死亡，梅南德斯完成了属于他的剧情使命，也构筑出了一个完美的轮回因果律。

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

DIGEST 本期大事记

11.13 《COD 黑暗行动 II》上市，全球 1.6 万家零售店举办了午夜首发活动，创造了单日销售额超过 5 亿美元的娱乐业新纪录。

11.16 索尼宣布 PS3 全球出货量突破 7000 万台，PS Move 控制器出货突破 1500 万。

11.18 Wii U 正式于北美上市，在纽约时代广场举办了官方首发活动。分析家预测其年底之前将销售 350 万台。

11.19 任天堂宣布 3DS 美国销量突破 600 万，全球突破 2200 万。

11.22 据传微软计划 2013 年推出 Xbox TV 机顶盒，采用 Windows 8 操作系统。

11.22 日本经济产业省宣布禁止进口烧录卡到日本。



Wii U 有一颗慢得可怕的 CPU。

《地铁 最后之光》开发商 4A Games 的制作人 Oles Shishkovtsov 表示，4A 本来也打算开发 Wii U 游戏，但是经过研究发现 Wii U 的处理器速度太慢，目前花精力在 Wii U 的身上“不值得”。

业界声音

Xbox TV明年发售，运行Win8系统？



消息灵通的 The Verge 网站报道，有多方面的消息指出，微软正在开发一款 Xbox 品牌的机顶盒，计划于 2013 年发售，其名可能为“Xbox TV”。

据传，微软将会推出两种版本的 X720，所谓的“Xbox TV”就是其中价格较低的低端版本，运行的是定制版的 Windows 8 操作系统，实际上无法运行完整的 Xbox 系游戏，只能玩一些休闲游戏。

报道中说，“Xbox TV”的硬件规格并未最终确定。其特点是会采用一个低功耗的芯片组，使其能够“永远开机”，就像 iPad 一样，平常无需关机。“Xbox TV”只是微软将 Xbox 品牌打入各种产品领域的其中一个环节，此前已经有传闻说微软正在打造 Xbox 品牌的平板电脑与智能手机。

NPD首次发布数字内容收入报告

市调机构 NPD Group 每个月发布的美国游戏市场统计报告一直是业界的重要参考数据，但是近年来也有许多游戏公司指出 NPD 的数据无法真实反映业界的发展情况，因为其中缺少了数字内容这一重要部分，包括 DLC、手机游戏、网游服务费等收入。而这部分的收入规模正在迅速增长中。根据 NPD 过去统计的数据，美国游戏市场规模正在大幅萎缩中，但是如果算上数字内容部分，其总市场规模可能反而在增长中。为弥补这方面的缺失，NPD 最近首次公布了今年第三季度的数字内容市场数据。

据统计，今年 7 ~ 9 月份，美国游戏市场的数字内容总收入为 14 亿美元，包括 DLC、完整游戏下载、手机游戏、网游月费、社交网络游戏收入等。此外还有 10.7 亿美元的 PC 游戏销售收入，以及 3.99 亿美元的二手和租赁游戏收入。也就是说，在 NPD 统计的传统家用机游戏市场收入之外，这 3 个月美国游戏市场还有 28.7 亿美元的其他收入。

NPD 分析家 Liam Callahan 在声明中说：“如果算上消费者在数字内容上的消费，业界的发展趋势是令人振奋的。虽然实体游戏与 2011 年同期相比下降了 16%，数字领域强劲增长了 22%，抵消了大部分的负增长。该季度总市场规模比去年同期仅仅下降了 1%。”

PS4明年E3展亮相？游戏与PSN账号绑定？

关于次世代主机的传闻每隔几个月就会有新版本出现。最近《PSM3》杂志又有一批关于“PS4”的传闻出现。该杂志称获得了一些开发商和内部知情人士的情报，消息显示次世代 PS 的名字并非“PS4”，因为“4”在日语中的读音与“死”接近，日本人与中国一样避讳“4”这个数字，很多大楼没有“4 楼”也没有带“4”的房号。此前曾有传闻说 PS4 的代号为 Orbis，这个名字很可能沿用到正式名称中。



《PSM3》的传闻指出，PS4 的游戏画面水准大约相当于之前 E3 展上用高配置 PC 运行的《监察风云》、《星球大战 1313》和 Square Enix 的 Luminous 技术演示 DEMO。据称索尼将在 E3 2013 正式公开 PS4 的 DEMO。规格方面，与之前传闻不同的是，PS4 的游戏不支持 4K 分辨率，不过可能会支持 4K 分辨率的视频播放功能。PS4 游戏的标准为 1080p 的解析度和 60fps 的帧率。PS4 搭载的是 AMD 的四核处理器，代号为“利物浦”，采用 28 纳米工艺生产。PS4 的内存可能为 4GB 或 8GB，具体取决于 X720。如果 X720 采用 8GB 内存，索尼也会跟进，但这会带来很大的成本压力。PS4 还将搭载 16GB 的闪存，随主机将同捆 PS Move 控制器和摄像头。

为打击二手游戏，PS4 将无法运行二手游戏，所有游戏买回来之后必须通过 PSN 账号注册，然后与该账号绑定。索尼也将通过这种方式打击盗版。另外 PS4 将不兼容 PS3 游戏，经典游戏会通过云游戏的方式提供，利用 Gaikai 在云游戏方面的经验与资源。而 PSN+ 将会是对 PS4 极其重要的增值服务。最后，PS4 的售价预计为 400 ~ 500 欧元，也就是说美版可能为 400 ~ 500 美元。

《质量效应4》将采用霜寒2引擎打造

BioWare日前确认，正在开发中的《质量效应》新作将会使用《战地3》所用的霜寒2引擎。BioWare蒙特利尔工作室主管Yanick Roy表示，《龙之世纪III》的开发团队花了很多时间将霜寒2引擎改造为适用于RPG，BioWare将利用这些技术成果。

《质量效应》新作将会“非常尊重原系列的历史”，不过BioWare同时会追求全新方向，在故事和游戏系统方面都会有全新面貌。Roy说：“系列的核心要素都会保持不变，包括丰富多样的外星种族、可以探索的巨大星系，当然还有丰富而充满戏剧性的故事。”

BioWare从明年开始将会增加开发人员，加快本作的开发速度。目前已经在招聘16人。BioWare埃德蒙顿工作室将继续为本作的开发提供支持，Casey Hudson继续担任执行制作人。本作的剧本可能尚未确定，Casey Hudson最近在其Twitter上发起了小调查，主题是“大家想看到三部曲之前的故事还是之后的？”也就是说，本作可能是续集，也有可能是前传。


■BioWare蒙特利尔工作室员工合影。

追平X360？PS3全球出货突破7000万！

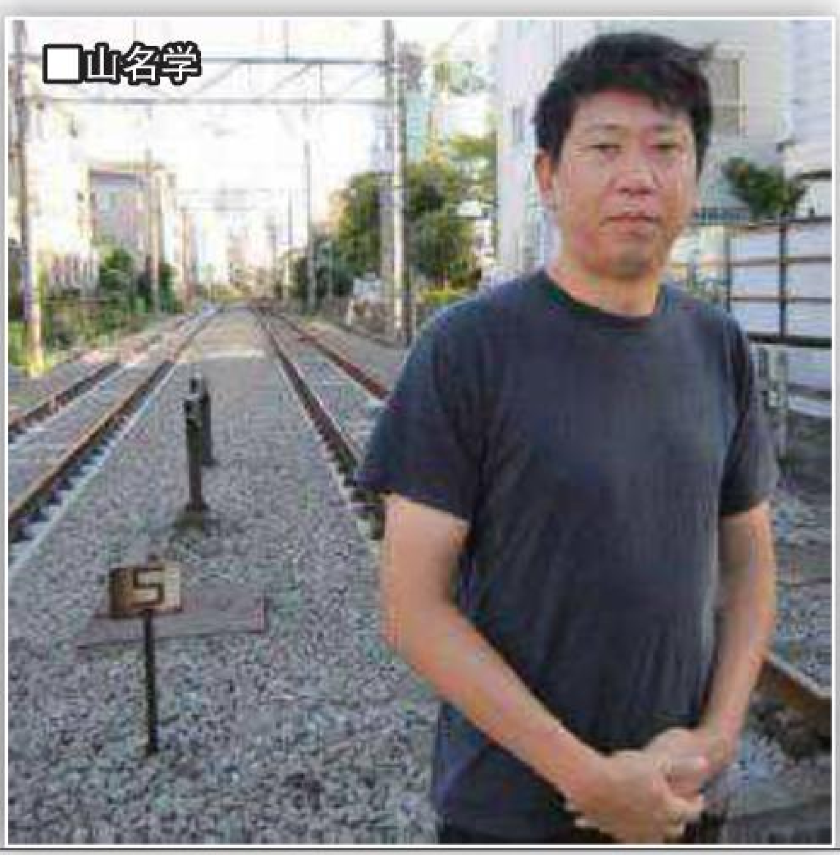
今年10月中旬，微软刚刚宣布X360全球累计销量突破7000万。11月16日，索尼宣布截至11月11日，PS3全球累计出货量已突破7000万台，PS Move控制器出货量突破1500万支。

索尼明确表示，7000万是PS3的出货量，而非实际销量，指的是卖给零售商的数量，扣去在仓库和货架上未销售的主机，与实际销售7000万的X360相比应该还有一些差距，不过二者的累计销量差距正在缩小。另外，Wii目前累计销量为9718万台。

PS Move超过1500万的出货量也是值得肯定的佳绩。目前已经有400多款游戏支持Move。另外，PSN的下载内容已经超过17万种，其中5.7万为游戏相关。PS3游戏总数已经达到3590款，累计销量超过5.95亿套。

《DQVII》开发商将复活

山名学是日本游戏业界的重量级人物，他创办的Genius Sonority工作室虽然只有16人，但是相继开发了《口袋妖怪竞技场》《勇者斗恶龙 神剑》等名作，而在创办该公司之前，他曾是HeartBeat公司的社长。HeartBeat曾相继开发了《勇者斗恶龙VI》和《勇者斗恶龙VII》，事实上山名学本人从《DQ》一代就开始担任该系列的程序员，一直到《DQVII》为止。最近随着《DQVII》在3DS上的复活，山名学表示可能会让HeartBeat公司从漫长的休眠中唤醒。再造HeartBeat可能是为了能在其他非任系主机上开发游戏，目前Genius Sonority仅为任天堂开发游戏，Pokemon和任天堂都是其主要股东。


■山名学

《生化危机 启示录》家用机版

最近在韩国游戏评级机构的资料库中赫然出现了PS3/X360版的《生化危机 启示录》，可能意味着这款3DS游戏将会移植家用机。此前韩国游戏评级机构已经泄漏了《Limbo》PS3版《孤岛危机》家用机版、《杰克与达斯特 高清合集》等作品的消息。



微软的“跨平台”工作室

最近在出席伦敦游戏大会时，前SCE全球工作室总裁、现任微软互动娱乐部副总裁菲尔·哈里森表示，微软游戏工作室已经成为一个跨平台的工作室。“我们不仅为X360开发游戏，也为SmartGlass、Windows Phone 8和Windows 8开发专用游戏。我们的对手不再局限于传统家用机公司，还有诸如谷歌、亚马逊，当然还有苹果。”

微软已经在伦敦设立了一个开发手机和平板游戏的工作室，由Rare的制作人Lee Schuneman掌管。目前这家工作室正在摸索全新商业模式。

INFO 新闻短波

《分裂细胞》电影版主演敲定

据《综艺》杂志报道，因《盗梦空间》、《蝙蝠侠 黑暗骑士崛起》等片而名噪一时的汤姆·哈迪，将会在《分裂细胞》电影版中出演主角山姆·费舍尔。目前育碧已经在与华纳兄弟和派拉蒙洽谈。本片的编剧是Eric Warren Singer。


■汤姆·哈迪

Wii Mini 即将登场？

最近有来自零售商的传闻称，任天堂即将于12月7日发布“Wii Mini”！虽然Wii本身已经十分小巧，这款迷你版主机将更加小巧可爱。其实去年任天堂已经将Wii进行了一次小改款，取消了NGC手柄插槽，机身有所减小。

《孤岛危机4》计划中

Crytek公司首席执行官Cevat Yerli透露，《孤岛危机3》并非系列的终结，今后的第四作将会是全新面貌的作品，开发周期也会更长。

《跃出！动物之森》数字版热销

任天堂社长岩田聪透露，《跃出！动物之森》在日本大热销，不仅首批60万套出货瞬间销售一空，通过eShop发行的数字版也于同期实现了20万套的销量。任天堂已经向零售商追加出货20万套，数字版的销量也在迅速增加中。

《刺客信条》电影明年上映

育碧首席销售执行官Geoffroy Sardin最近透露，《刺客信条》的电影版将于2013年上映，育碧正围绕《刺客信条3》打造横跨多个产业的跨媒体王国。

《光环》外传开发中

《光环4》上市后，343 Industries正马不停蹄地开其新作项目，这款神秘新作正在招募高级设计师和创意人员，以打造“其他的AAA级《光环》体验”。也就是说，这将会是《光环》主系列之外的衍生作品。

《彩虹六号 爱国者》改为次世代？

据传正在开发中的《彩虹六号 爱国者》很可能会变成一款次世代游戏。育碧首席执行官Yves Guillemot表示，本作再次亮相时将会“震惊业界”，当记者问到是否已经变为次世代游戏时，他的回答是“很有可能”。

Valve 新引擎

最近Valve在其华盛顿工作室接待了一些网友，在一个多小时的提问阶段中，Valve创始人Gabe Newell透露他们正在开发一款新引擎，正等待合适的时机对外公布。

INFO **新闻短波**

《超越善恶 2》仍在开发中

育碧日前确认，《超越善恶 2》仍然在开发中，制作人 Michel Ancel 很想将本作尽快做好带给玩家，但是他同时要负责多个项目，尤其是《雷曼传奇》让他分身不暇。



SE 接手《杀手 47》新作

《杀手 47 赦免》导演 Tore Blystad 确认，下一款《杀手 47》新作不再由 IO Interactive 制作，而是交给了 Square Enix 蒙特利尔工作室。他说：“这就像 Infinity Ward 和 Treyarch 一样。这种大作开发时间太长，两款游戏并行制作会好很多。”

超市取代游戏店

据英国游戏业界杂志《MCV》报道，超市已经取代专业游戏店，占据英国游戏零售市场的最大份额。近年来英国超市在游戏产品上进行了更大胆的打折促销，对专业游戏店造成巨大冲击。

《生化奇兵 无限》无多人模式

《生化奇兵 无限》制作人 Ken Levine 最近通过 Twitter 确认，本作将不会有多人模式。此前开发团队曾努力为本作加入多人模式，但制作中途多名开发人员离职，可能与多人模式的取消有关。

3DS 美国突破 600 万

任天堂于 11 月 19 日宣布，3DS 系列在美国的累计销量已经超过 600 万台，全球销量超过 2200 万台，软件总销量超过 6445 万套。

次世代游戏成本提高5倍?

最近在“蒙特利尔国际游戏峰会”上，Epic Games 首席技术顾问 Tim Sweeney 谈到了 2011 年 Epic 公开的那段“撒玛利亚人”次世代游戏 DEMO。他说这段 DEMO 是 30 人花了 4 个月的时间制作的，3 分钟的片段耗费了如此之多的人力，让他对次世代游戏的开发成本十分担忧。

“以此来推断整个游戏的开发成本，我们担心次世代游戏的开发成本可能会提高三四倍，甚至五倍。当然，我们知道这是无法接受的。”为了尽可能帮助开发者降低次世代游戏的开发成本，Epic 将会提供更高效率的工具。



日本经济产业省封杀NDS烧录卡



任天堂对抗烧录卡的多年努力终于看到成果，日本经济产业省于 11 月 22 日宣布，已经从 11 月 21 日开始禁止能在 NDS 上启动盗版游戏的“MAGICOM”装置。

烧录卡在日本被称为 MAGICOM，它的存在严重损害了日本游戏软件商的利益。2008 年 7 月，任天堂携 54 家软件商，联合向东京地方法院发起诉讼，控告 5 家 NDS 烧录卡进口商并胜诉。而这次任天堂根据税法向经济产业省提出全面禁止烧录卡进口到日本。经济产业省很快受理，并决定将烧录卡纳入日本全国海关禁止进口物品的名单之中。

本次任天堂能够促成经济产业省封杀烧录卡，得益于去年 12 月日本不正当竞争法的修正，销售烧录卡类产品已构成犯法行为，目前在日本店面销售的烧录卡已大大减少，不过在网络上仍然有售。经济产业省的规定出台之后，烧录卡的网络销售乃至广告传播也将受罚。

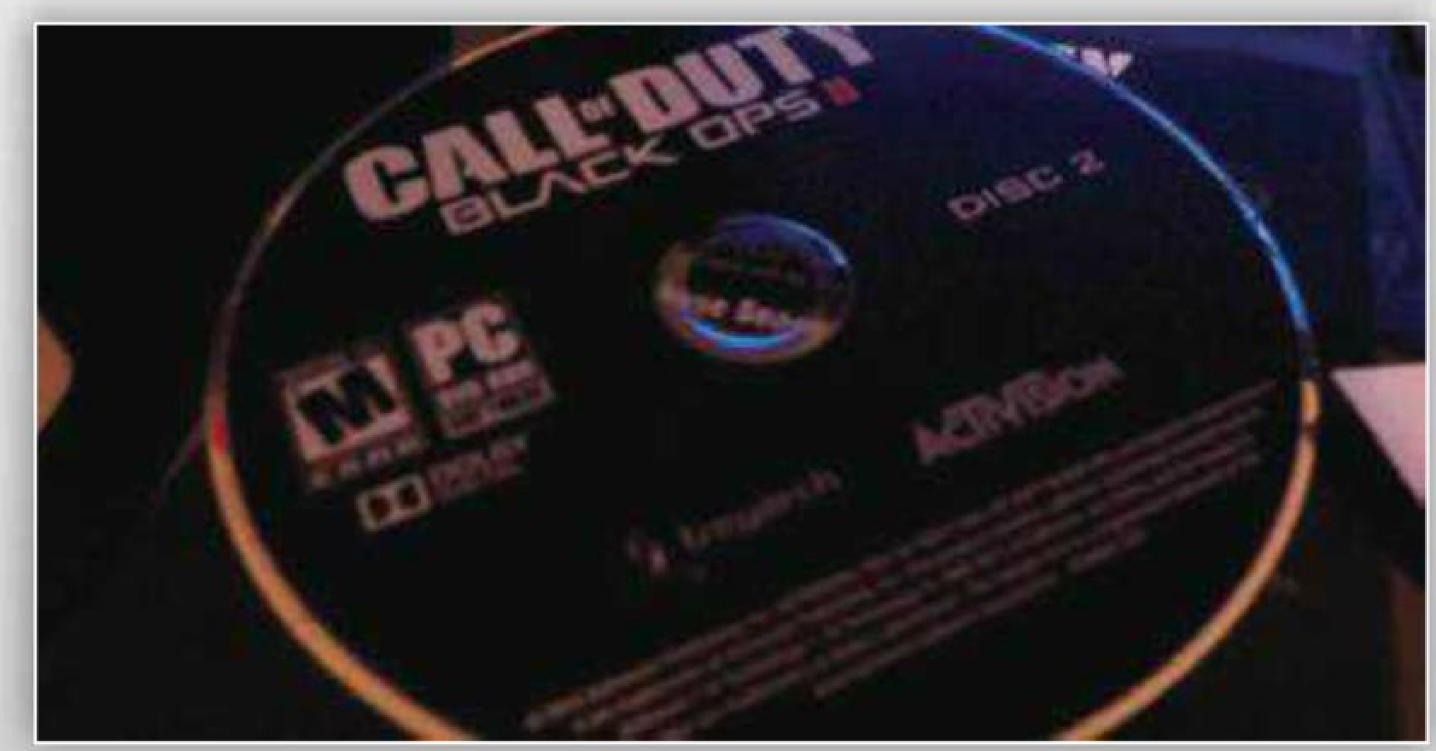
《东方风月》2015年上市

《黑色洛城》开发团队正在制作的 30 年代上海滩题材新作《东方风月（Whore of the Orient）》可能将于 2015 年上市，对应平台为次世代主机。在开发商的招聘广告中已经指明预定完工时间为 2015 年。目前本作团队招聘的职位有引擎程序师、首席动作师等，并描述《东方风月》是一款“叙事型动作冒险游戏”，使用与《黑色洛城》相同的 MotionScan 表情扫描技术。



《COD BO2》乌龙事件

在自家的游戏光碟中，竟出现竞争对手的作品？这样的乌龙事件就发生在今年的第一大作《COD 黑暗行动 II》身上。不少 PC 游戏玩家反映，他们将《黑暗行动 II》买回家之后，游戏光碟里装的居然是 EA 的《质量效应 2》。这种在盗版游戏身上经常出现的事居然出现于 Activision 官方发行的正版游戏之中。之后经确认，这起乌龙事件是光盘厂的疏忽所致。



《COD 现代战争4》泄密

据匿名人士称，2013 年的《COD》新作目前正在洛杉矶进行配音工作，本作将会是《现代战争 4》。据称，本作主角是一个三十五六岁的士兵，饱经战火洗礼，形成了无政府主义的价值观，其代号为 Ben Burke。在游戏中会有回顾其在索马里战斗的关卡，系列重要角色 Soap 会在其中出现。

我希望价格越低越好，所以我（对 Wii U 的价格）当然不高兴。



育碧首席执行官 Yves Guillemot 坦言，Wii U 300 美元起的价格让他感到不满，他希望 Wii U 能尽快降价。

业界声音

进行一对一比对之后就会发现，《COD》等第三方游戏在我们的主机上画面好得太多。

虽然业界对于 Wii U 首发跨平台游戏的画面存在质疑，但美国任天堂总裁雷吉坚持认为 Wii U 的画面更好。他还相信不管索尼和微软的未来怎么走，消费者都会站在 Wii U 的一边。



业界声音

从Wii新作枯竭说起



在Wii U上市的同时，任天堂宣布其已不再开发Wii游戏，相当于宣告Wii已退出历史舞台。其实从《塞尔达传说 天空之剑》之后，任天堂的游戏开发团队已从Wii悉数转移到Wii U，2011年之后Wii上可玩的只有屈指可数的几款第三方游戏。日本的国民级游戏《勇者斗恶龙X》也没有让Wii的寿命延长。看到如今PS3/X360的大作云集，难免让Wii用户们心中失落，而这可能会影响到他们对Wii U的信心。任天堂说：“当我们发现已有的主机无法实现新作创意时，就会开始开发新主机。”理论上合情合理，不过有了新主机，就把Wii彻底晾在一边，是否有些“缺乏平台信用”的嫌疑？要知道Wii至今还保持着相当可观的销量，上财年销量将近1000万台，这1000万用户刚买主机没多久，就被告知今后不会再有任天堂的新游戏可玩……不过从另一个角度来说，在Wii的新作将近枯竭之时，仍然有近千万消费者购买，足可见任天堂作品的魅力之持久。这些购买者可能根本不关心今后是否有新作，他们需要的只是几年前的《新超级马里奥兄弟Wii》、《马里奥赛车Wii》等游戏，它们至今仍保持稳定的销量，它们的魅力不会因时间而流逝。

“一款发售五六年的游戏，仍然能时不时杀入销量榜前十的位置——这就是任天堂的可怕之处。”

一款发售五六年的游戏，仍然能时不时杀入销量榜前十的位置——这就是任天堂的可怕之处。去年圣诞节当周，《马里奥赛车Wii》和《新超级马里奥兄弟Wii》分别卖出了50万套和45万套，在全球游戏销量榜上分别位列第10和第11位。这得益于任天堂在低龄玩家中根深蒂固的群众基础。这种持久的作品生命力可以在Wii U时代善加利用，比如在《马里奥赛车》新作推出后不断提供收费DLC，推出收费网络服务等，以类似于《COD》的模式进行经营，实现经济效益最大化。但任天堂为Wii U制定的60美元游戏价格标准可能会伤害这种经营模式的潜力。面向低龄玩家的游戏在销售单价上不宜太高，否则销量可能会受到很大影响。尽可能低价销售，发展最多的玩家数量，再以多样化的DLC弥补收入，这才是任天堂应对高清时代成本飙升的合理做法。任天堂拥有业界最多的忠诚玩家，这是其发展DLC经济的天然优势，最近一些任天堂游戏惊人的DLC收入已为之指明了一条康庄大道。

瑕不掩瑜



初代《刺客信条》发售的时候我正在读大学，去玩初代的理由是因为三点：第一，“刺客”酷，“刺客信条”更酷；第二，爬上高处，俯瞰全城的感觉超棒；第三，强调潜入，刺客服装设计参考老鹰很有感觉。可能是视角不够专业的缘故吧！游戏玩上后其实我并没有所谓的失望，我所期待的点全部得到了满足，只是那主线任务的进展和剧情对话的表现有点超出我的理解范围，不过这完全不影响我游玩本作得到的乐趣，从今以后，我与系列结下了深厚的感情。

听说二代要进化，本人也是拭目以待，发售后的游戏闪瞎了我的眼——游戏简直太美了，令人陶醉，进化渗透了游戏的每一个角落。除了画面改善、内容增加等基本进化点外，游戏中的城市和居民都被赋予了丰富的形象，大街上的气氛、美丽的意大利城市、精美的铠甲装备。从二代开始，系列永久地摆脱了花瓶这个称号，成为了一款名至实归的上等大作！

系列有个传统，如果跟在标题后面的是新序号而不是副标题，那么就一定要启用全新的主角，所以初代以后三代之前，基本都是Ezio大叔在挑大梁。从二代到兄弟会，再到启示录，制作小组不仅保留了二代全部的优秀内容，还引入了多人模式、城市修建、刺客育成、爆弹制作、塔防战斗等等数不尽的新要素，这些新要素在玩家们心中的受欢迎程度并不相同，有的也没能有机会继承下来，不过这丝毫不影响制作小组在下一款作品中继续创新或改良，正是因为有如此制作态度和奇思妙想，系列的爱好者们才能一直玩到如此优秀的游戏。

新引擎的运用犹如强大的助推器，使得制作小组的创意灵感在三代中爆发了，以至于构建了一个无比宏大的游戏世界给玩家，细节满载，只要用心体会，处处充满了惊喜。写到这里，大家应该能发现本人对系列制作小组是赞不绝口，原因很简单，因为他们态度积极。系列的表现一向不错，但他们从来没有“有××内容，就够了”的想法，如果你之前感觉不明显，那么到三代也能体会到了。即便可玩的内容两口气都说不尽，但传统的攀爬和战斗系统还是重新制作了，仅为主角康纳一个人增加的新动作就数不胜数。游戏用心做到这个份上，死忠还有什么可以挑剔呢？这重视系列、尊重系列的开发态度，是每一款游戏的爱好者们求之不得的。

> “‘《刺客信条》系列’从未停止过创新与进步，但也没有一款作品达到真正的‘完美’，这是一种遗憾，但反而让人对其更加喜爱。”

文章的最后，要谈谈系列一直都存在的问题，那就是各种小BUG。《刺客》的美毋庸置疑，但小瑕疵也一向存在，甚至成为了每作的惯例，它们不影响游戏的进行与乐趣的品味，甚至偶尔能增加一些“意外”的笑点，不过这都是建立在玩家对游戏的包容之上的，要想把这些地方变成喷点，实在太容易。三代内容多，小BUG也多了起来，可能是有点顾此失彼，这跟庞大的开发规模也有点关系，但游戏成品能做到这样，一个字足以形容，那就是“赞”！

“《刺客信条》系列”从未停止创新与进步，但也没有一款作品达到真正的“完美”，这是一种遗憾，但反而让人对其更加喜爱。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

COD 黑暗行动 II

黄金珍藏

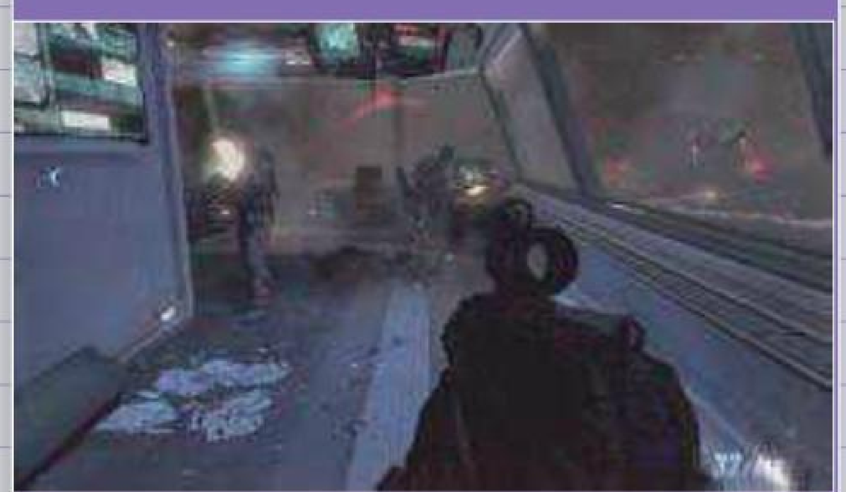


多机种 X360/PS3

■Call of Duty: Black Ops II
■Activision
■主视角射击
■2012年11月13日
■美版

总分 27

[游戏简介] 一年一作的《COD》又再次袭来，这次继续由T组打造"《黑暗行动》系列"的第2作的故事。本作的剧情承上启下，结合了诸多未来战争元素，各种未来科技武器让玩家眼前一亮。本作仍然由战役、丧尸、多人这三大要素组成，每一个要素都耐玩度十足，足以抹杀玩家大量时间。



一直比较喜欢T组的《COD》，单就战役模式来说，这次可以看到不少新意，未来战争的元素和战术指挥关卡都让人眼前一亮。丧尸模式的地图是之前作品的数倍大，内容丰富，研究价值超高。可惜网战仍然有点换汤不换药。不过总体来说仍然是素质一流且十分耐玩的一款《COD》。

游戏采用近未来的舞台设定让本作的面貌焕然一新，制作水准值得称赞，相比变化极大的单机模式玩法，游戏在网战方面也有革新，独特的"Pick 10"系统将装备自由度发挥到最大，打法千变万化。本作的PS3版与X360版画面存在不少差距，从诚意角度来说需要扣分。

本作COD相当厚道，单机部分加入了难度与趣味并重的挑战，而且剧情也会因玩家行动而改变，重复游戏的价值直线上升。丧尸模式的地图为历代最广阔，隐藏要素也满载，耐玩度十足。而多人联机模式虽然与之前作品变化不大，但部分近未来武器的加入还是为网战带来了一些不同于以往的感觉。

守护者联盟



多机种 X360/PS3

■Rise of the Guardians: The Video Game
■D3 Publisher
■动作
■2012年11月20日
■美版

总分 16

[游戏简介] 根据梦工厂同名3D动画电影改编的游戏。玩家可扮演电影中的圣诞老人、杰克冻人、牙仙、沙人、复活节兔子这5位守护者，为夺回孩子们的信仰而战。游戏支持4人同乐，可以4人离线同屏作战，还有协力必杀技。游戏玩法异常简单，不过也有大量收集要素，是非常适合小孩子的游戏。

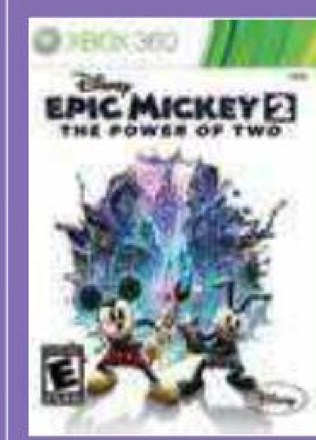


神作气息浓厚，当然我是指成就奖杯。游戏玩法简单，不过收集内容很多，还有升级要素，打起来不至于单调。原作中的诸多场景都会出现，但富丽堂皇的程度要下降了不少。多人合作时基本没有难度，乐趣也多得多，单人玩的时候就比较无聊。如果你是一位家长，可以带孩子看完电影后体验一把。

玩到本作后被同伴凶猛地攻击频率和威力吓傻了眼，主角们的性能差异太大，手短腿短的很明显就成了废人。游戏的偷懒迹象相当严重，除了读盘画面是高清壁纸，动画里的人物都抽象无比，连嘴都没有……角色能力升级系统做得还比较细致，但感觉有些多余，因为游戏玩起来重复度高，让人提不起兴趣。

尽管本作是改编自电影的多人同乐型游戏，但远程角色的优势过于明显，使得大家都不愿意用近战角色。画面和音效方面并没有太多的亮点，好在游戏的还原度还算高，流程方面也称得上厚道，但较为单调的打怪升级要素却无法满足一般玩家的需求，总体来说是一款面向低龄玩家的作品。

经典米奇 2 双重力量



多机种 X360/PS3

■Epic Mickey 2 The Power of Two
■Disney Interactive Studios
■动作
■2012年11月18日
■美版

总分 22

[游戏简介] 本作是《经典米奇》的续作，但是不同于Wii独占的前作，本作登陆了大量主流机种平台，游戏风格也经历了变化，不再黑暗，充满了迪士尼作品中特有的童趣风格。游戏中米奇可以用手中的画笔令周围世界的环境消失或重现，并利用这种特殊能力解谜或战斗。



米奇画笔的两种能力配合场景中的众多小秘密和收集元素，使得游戏过程非常有趣，游戏画面风格非常符合迪士尼的一贯特色，许多场景的构造美轮美奂又富于想象力。但本作的合作模式分屏形式非常不利于观察环境，变相为解谜制造麻烦，特定能力会令同伴损失生命甚至死亡的设定有欠妥之处。

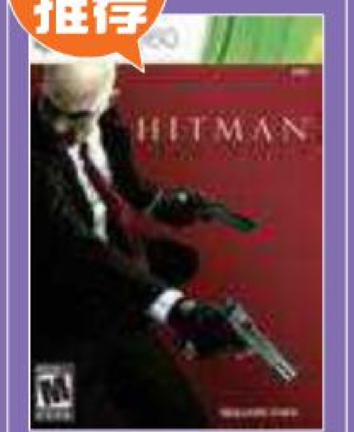
本作的黑暗风格不如1代那么强烈，大部分时间都略显压抑。用画笔构建和消除世界的感觉不错，美术风格也很棒。两个角色有着不同的能力，需要配合才能顺利通关，这也是副标题的来历。游戏中有大量迪士尼经典元素登场，登场角色全部由原班人马配音，其中幸运兔奥斯华更是首次献声，迪士尼FANS不容错过！

游戏在解谜要素方面颇下功夫，双人合作模式解谜乐趣十足，玩家在过程中要通过两种颜料道具的配合使用过关，不少谜题需要动一番脑筋才能解开。游戏场景颇具迪士尼童话的风格，会深受喜欢迪士尼风格的玩家喜欢。可惜游戏后期内容重复度过高，队友AI较低，还有比较严重的视角问题。



杀手47 赦免

热血推荐

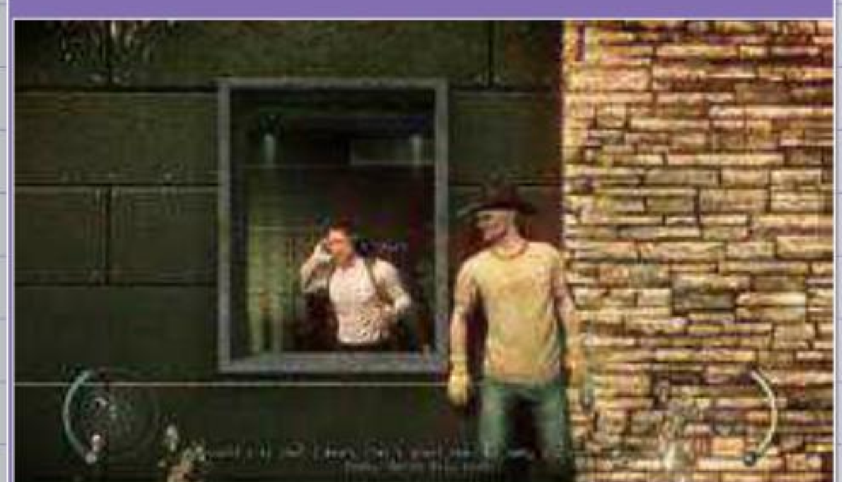


多机种 X360/PS3

■Hitman: Absolution
■Square Enix
■动作射击
■2012年11月20日
■美版

总分 26

[游戏简介]本作继承了《杀手47》系列”的优良传统，创造了一个内容充实的游戏世界，玩家可以选用多种方法来刺杀目标。不影响除目标之外其他人的生活，是本作提倡的最高刺杀境界。出色的音效和演出效果让人仿佛身临其境。唐人街人头攒动的场景给人留下深刻印象。



游戏的关卡长短不一，初期的关卡略短，但不同刺杀手段会造成整个关卡的玩法发生巨大改变，绝非单调重复，还有大量NPC人物间的小剧情等待玩家去了解，让玩家产生“下次我要试试另一条路线，另一种方法”的想法。游戏的存盘系统稍微有点不太贴心，部分区域没有存盘点，增加了游戏的难度。

大量的NPC，丰富的场景互动要素，大量的枪械装备选择和多种暗杀方式，本作很好地继承了系列所有令人欲罢不能的精髓，并且许多设定上追上了时代的步伐，没有墨守成规。最令人兴奋的是，完成每一关终极暗杀的方式非常有挑战性，考验的不但是玩家技术，还有观察力和推理能力。

这是一款极其锻炼人耐心的游戏，这也使得游戏的评价较为极端化，有些人认为等待颇为刺激，而有些人则不愿意有太多的停留。系列在自由度上从来没让人失望过，本作也同样如此，极强的可重复游玩乐趣是本作最大的亮点之一，各种暗杀结果表现丰富。可惜游戏的伪装系统不够完善，有待改进。

索尼克全明星赛车 变形出发

热血推荐



多机种 X360/PS3

■Sonic & All-Stars Racing: Transformed
■SEGA
■竞速
■2012年11月20日
■美版

总分 24

[游戏简介]系列第二作，包含世嘉各时期名作中的21个著名角色，并有《无敌破坏王》的主角拉尔夫加盟。各游戏主题跑道达20条（加上镜面跑道共40条），场景变化是本作一大亮点，载具也会随之产生海陆空三种形态。相较前作游戏模式大为丰富，难度也有所提升。



一款充分展现“世嘉情结”的作品。从神采奕奕的经典角色，到变化多端的赛道，从细节丰富的变形载具，到令人难忘的背景音乐，都体现出制作者浓浓的诚意，风驰电掣之间总能勾起世嘉铁杆的美好回忆。本作内容丰富，玩法多样，趣味性和挑战性并存，可以说是乱斗赛车类型中不可多得的佳作。

和前作思路大致相同，都是聚集一大堆SEGA游戏明星来开赛车，但这回的赛车变形设定非常不错，由此还引出了系统、赛道等一系列变化。道具经过了重新调整，超杀不再像前作那么威风霸气，平衡性有所提升。去掉了前作大受好评的挑战模式是个遗憾，虽然部分内容分散到关卡中，但还是无法相提并论。

对于“车枪球”无能的我来说，本作那容易上手的操作显得非常友好，不需要太多技巧就能和朋友联机同乐是游戏的最大魅力，各种搞怪陷害道具为玩家带来更多的欢乐，丰富的模式也增加了游戏的耐玩度。最后一圈时赛车和赛道都会发生变化，虽然噱头十足，但速度感却因此有所削弱。

终极军团

热血推荐



多机种 PS3/3DS

■エクストルーパーズ
■Capcom
■动作
■2012年11月22日
■日版

总分 24

[游戏简介]世界观继承自Capcom旗下的《失落的星球》系列”。画面采用卡通渲染风格，玩家可以从种类丰富性能不一的枪械中选择两种，以3人小队的形式进行战斗。战斗中只要锁定敌人就能进行射击，玩法轻松简单。PS3版对应网络联机功能，而3DS版则支持面联。



卡通渲染的画风和王道的校园题材给人舒服清新的风格，悦耳的BGM是本作的一大亮点。毕竟是出自Capcom之手的作品，动作流畅性无懈可击，武器种类繁多，重复度不高，玩家可以自由决定自己的战斗风格。不过枪械打击感不足，爽快度打了折扣，锁定系统偶尔也会出现视角问题。

集结了众多名家制作的本作算是本月游戏中的一匹黑马。游戏采用动画渲染加以漫画式的过场，具有新意和感染力。手感不错，打起来很爽快，在系统上也具有一定可研究性，BOSS的设计巧妙。可惜武器系统略显单一，普通战斗变化不多。到了后期有种厌倦感，同时剧情上也有头重脚轻的嫌疑。

游戏那独特的漫画风格与3D效果的相性非常好，画面干净利落。动作部分的设计理念是初学者也能轻松上手，但诸如足技等特殊行动的操作都集中在A键上，玩久了会有点过于单调的感觉。随着流程的推进可以对武器进行强化以及追加着装的设定恰到好处，故事中的每个角色也都充满个性。

星系战场

PSN/XBLA

■2012年11月14日
■14.99美元/1200MSP
■Planets Under Attack ■即时战略
■TopWare Interactive

推荐度 8.0/10



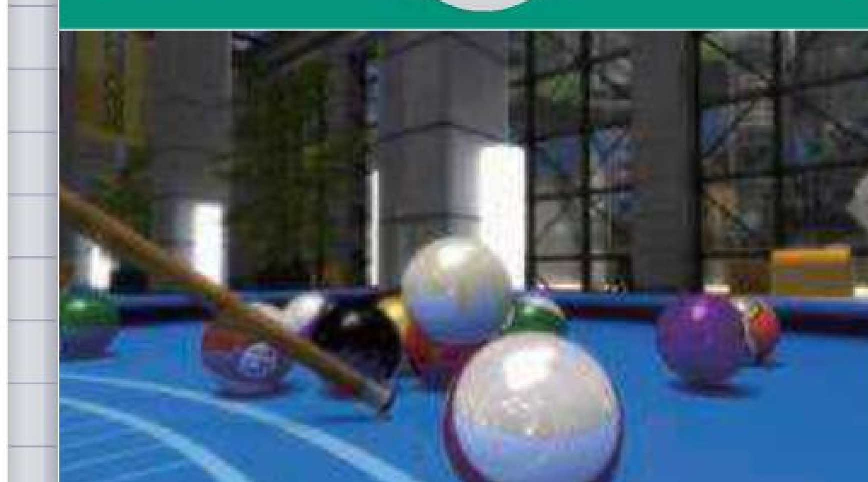
游戏形式是手游和Flash小游戏中常见的据点占领，玩家通过不断扩展领地并升级占领的星球，最终通过兵力优势打下对方的母星获得胜利，考验玩家的策略头脑，需要对于下达行动命令所需要的金钱进行管理，还要考虑各星球驻兵数量，玩起来颇有些手忙脚乱的感觉。

桌球国度

XBLA

■2012年10月31日
■800MSP
■Pool Nation ■体育
■Mastertronic

推荐度 7.0/10



异常专业的桌球游戏，玩家需要和不同的桌球高手进行对战，通过击败对手来最终夺下冠军。游戏中的UI界面设计非常高明，对于击球位置、角度、方向和力度都能够进行非常精确的调整，还能够通过击球轨道标记预测击球的方向，但对手AI极高，一个失误就有可能让玩家输掉比赛。

レイトン教授VS逆転裁判

虽说游戏的名字是《莱顿教授对逆转裁判》，但本作的核心还是更偏向于“《莱顿教授》系列”的解谜玩法，游戏本身也是由 Level-5 负责开发，所以那些担心两部作品风格格格不入的玩家并不必为此而感到忧虑，出色的剧情以及完美的谜团将给所有 FANS 带来前所未有的梦幻体验，下面就为大家带来本作发售前的情报大特辑！

文 九兵卫 美编 心の永恒

雷雨中的伦敦——冒险部分

电闪雷鸣、风云交加的夜晚，一位名叫玛霍妮的神秘少女来到莱顿教授位于伦敦的研究室，被人追踪的她请求莱顿教授给予帮助。就在这之后，玛霍妮被神秘人掳走，莱顿与卢克循着她的踪迹来到伦敦塔，在这里他们发现了玛霍妮曾拿在手中的一本书，这将带来怎样的线索呢？



不同世界相互交错的故事

异国的法庭上——审判部分

另一个时代，名律师成步堂龙一受到“国际辩护士协会”的交流邀请来到英国出差，站在异国的法庭之上，成步堂需要为一名被以伤害罪起诉的女学生辩护，而此人玛霍妮竟然承认自己被起诉的犯罪事实。辩护结束之后，成步堂拿起了一本玛霍妮忘记带走的书，这本书……





雷顿教授VS逆转裁判	Level-5	文字冒险
3DS レイトン教授VS逆转裁判		日版
预定2012年11月29日	1人	5980日元
对应周边未定		

打开这本不可思议的书

他们竟然来到了异世界！

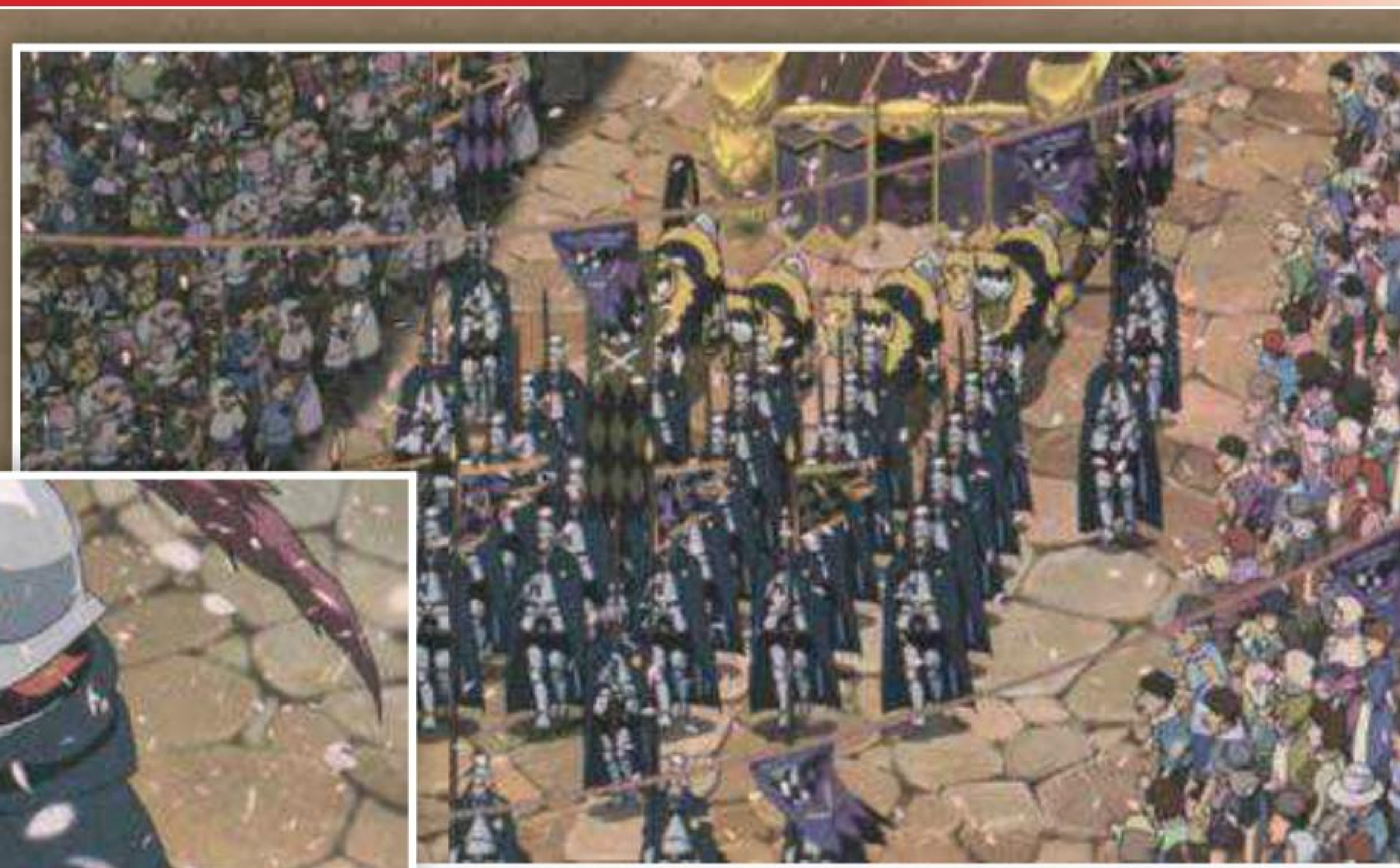


►即使是莱顿教授，在这样的情况下也毫无头绪。

©LEVEL-5 Inc. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

一阵炫目的光芒之后，打开书的莱顿教授以及卢克已经来到了另一个世界，他们身处一辆庆典仪式的马车之内，周围是完全陌生的中世纪光景，到底发生了什么？

经过简单的调查，莱顿教授了解到这里是一个叫做“迷宫城”的小镇，被称为“创造主”的说书人正在举办盛大的游行。据这里的居民说“说书人”可以将写成的故事变为现实，但莱顿等人对此并不相信，因此被当做可疑人物遭到骑士们的追捕。就在两人陷入危机之时，一位少女挺身相救，而她正是在伦敦突然失踪的玛霍妮。为了躲避追捕，玛霍妮带着莱顿和卢克前往自己工作并居住的面包店藏身。来到面包店之后，迎接他们的是一阵怪异无比的叫卖声……









▶举止奇怪的莱顿等人遭到了卫兵们的怀疑。





▲玛霍妮将众人带到面包店躲避风头。

在面包店工作的成步堂！



人库萝大婶介绍说成步堂与真宵已经在这家面包店工作了五年，连玛霍妮也与两人的关系非常好。虽然表面上是极为融洽的欢迎气氛，但莱顿教授还是觉察到了强烈的违和感。

一问才知，成步堂竟然失去了作为律师的记忆!!



库萝

玛霍妮所在面包店的女老板，真宵称呼她为“老大”，平时带着和蔼可亲的笑容，但是对面包的事情却丝毫不含糊。





◀成步堂与真宵完全融入了面包内的氛围之中。

前往大图书馆寻找线索！



娜索米

在迷宫城大图书馆担任管理员的眼镜少女，看上去很沉默但却非常喜欢解谜，闲暇时总爱收集各种各样的谜题。

经过一番讨论之后，众人将疑点锁定在玛霍妮所持的那本书之上，而在迷宫城的大图书馆收藏着一本名为《魔法大全》的书，据说当中收录了有关魔法和“说书人”故事的情报，莱顿教授决定前去调查。

来到大图书馆，解开了管理员娜索米的两道谜题之后，莱顿等人终于获得阅读《魔法大全》的许可。不过这边有一个非常奇特的地方——里面的部分文字竟然是斜着写的！这到底有何含义？而在另一间隐藏的秘密房间内，一张魔女引发火焰吞噬城镇的壁画引起了莱顿的注意，据说画中的魔女正式被居民所畏惧的“大魔女贝瑟拉”。







▶娜索米对莱顿教授的目的感到怀疑。



▲只有完成她的谜题才能继续进行探索。



光明方舟	SEGA	角色扮演
PSP シャイニング・アーク		日版
2013年2月28日	1人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：未定

文 八重樱 美编 anubis

作为游戏公司世嘉旗下最受广大美少女控们喜爱的作品，《光明》系列”一直维持着1～2年一部新作的出品速度，基本每一作都会有诞生出一些超人气的女性角色受到玩家们的追捧，相关周边商品的收益也远超出了游戏本身带来的盈利。

《光明之心》的热潮刚刚褪去，玩家们的荷包还来不及休养生息，新的“《光明》系列”——《光明方舟》就即将于明年2月登场。依旧是TONY大师的人设，不变的俊男美女组合，可以预料到届时又会掀起一阵狂热的“血雨腥风”。那么，先让我们一起来了解一下《光明方舟》是怎样的一个故事吧！

神秘孤岛与片翼少女的物语

与世隔绝的海中孤岛阿尔卡迪亚，是一座保留了最淳朴自然风光与众多古代遗迹的魅力小岛。因为远离世俗的干扰，岛上的居民们过着自给自足的宁静生活，直到有一天，岛上的少年菲德在海边捡到了一位银发的少女，这份平静安详才终于被打破。这位少女不但长着一只黑色的翅膀，而且她的歌声似乎还有一种神秘的力量，能够令大地万物重获生机。天真无邪的少女很快便融入了村子中，虽然她的外貌与普通人有所差异，但村民们都视她为可以带来幸运的天使。可是，少女不可思议的能力也吸引来了海盗们的垂涎。就在菲德等人历尽千辛将来袭的海盗赶跑之时，天空中出现一轮血红色的月亮，伴随而至的还有巨大的异形生物……



菲德

CV：神谷浩史

岛上自警团的团长，原本是从海上漂到孤岛来的孤儿，被村子中经营面包店的夏依家收养，在关爱中健康成长，形成了沉着稳重深思熟虑的性格，认为人与人之间的羁绊是最为重要的事。



芭妮丝

CV：桑岛法子

随着波涛漂流到阿尔卡迪亚岛上来的少女，因为后背上长有一只黑色的翅膀，因此被村民们称为“天使”，但芭妮丝自己却对为何会长有翅膀一事浑然不知。她的性格像小孩子一样天真烂漫不懂世故，因此一直黏在菲德身边。在她的歌声中隐藏着不可思议的力量。



夏依

CV：相泽舞

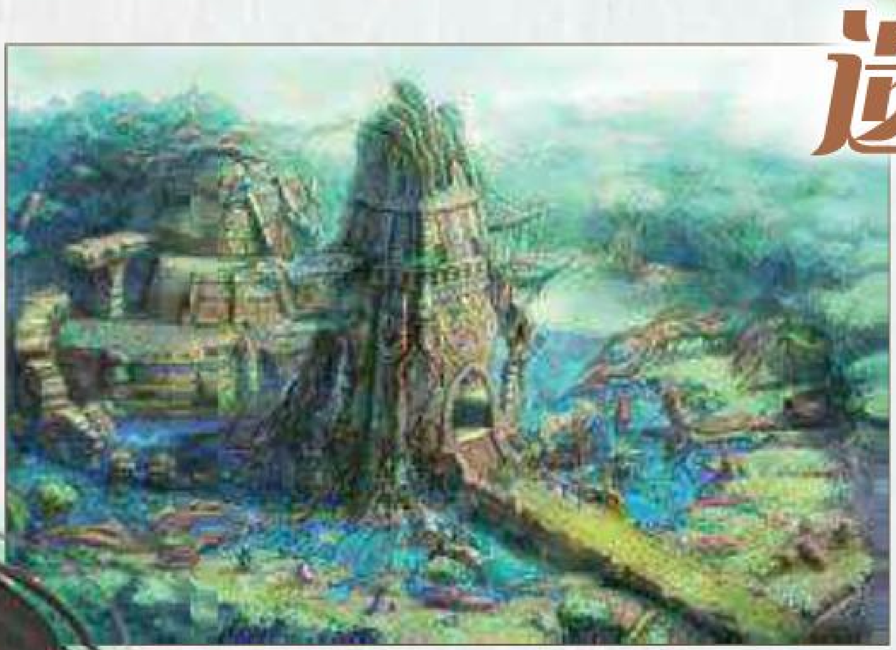
阿尔卡迪亚岛上颇受好评的面包店的看板娘，从小就和菲德一起生活，两个人的关系亲如姐弟，并且一直为菲德能成为如此出色的男人而感到骄傲。因为出生在面包店世家，所以很擅长烘焙面包，不过偶尔也会做出非常奇怪的新产品。



齐尔玛利亚

CV：早见纱织

认为长有黑色翅膀的芭妮丝是恶魔、从而对她穷追不舍的修女，使用两把手枪作为武器，凡是被她那双血红双眸盯上的猎物就基本没有逃脱的可能。发现“恶”时就会陷入到暴走状态下，基本来说是个正义感过剩的家伙。



遗迹之祠

阿札尔村的巨大古代遗迹。类似的遗迹几乎分部在小岛的各个地区，尽管已经荒废，却依稀能看出往昔的辉煌。



海边的遗迹

位于海边入海口处的巨大遗迹，如今已经被岛民们改造成为了港湾设施，成功实现了再利用。

©CAPCOM CO., LTD. 2006, 2012 ALL RIGHTS RESERVED.



妖精的面包工房

在阿尔卡迪亚岛上生活着四大种族，分别是人类、妖精族、矮人族和兽人族。虽然人种很多，但大家相处得却非常和睦，共同在建设着这座小小的岛屿。菲德和夏侬的家位于阿札尔村外，同时也是一家小小的面包店，在岛民中拥有不错的口碑。



异形的巨像

阿札尔村除了会遭到海盗的袭击之外，在村子周围的野外地区也生存着一些怪物，所以岛上的生活并不是绝对安全的。而随着芭妮丝来到岛上之后，追随她而来的，还有伴随着红月出现的巨大异形敌人。它袭击芭妮丝究竟是出于什么目的？菲德等人又将如何攻克这位巨大的敌人呢？

行动与指令战斗







战斗小队是由四位成员组成的，通过消耗行动力来实现移动、防御、冲刺等行动，接近敌人身边后再发动各具特色的攻击。根据敌我双方的行动顺序也将诞生出不同的战略手法。另外值得一提的是，如果控制的角色是女主角芭妮丝的话，还将会出现与其他主角截然不同的战斗系统哦！



沉睡在岛上遗迹中的古代遗产，因为“天使”芭妮丝的到来而苏醒，启动之后便承认菲德为自己的主人。拥有独立的思考回路，以保护村民为第一行动准则。虽然身型巨大，不过行动起来却相当的灵活，非常善于做各种农事。但在战斗中，则会发挥出其原本作为兵器的超强战斗实力。

亚当
CV：中井和哉



生活在岛上的兽人族，本职是一名渔夫，不过当村子遇袭时赞伽就会化身成为骁勇善战的战士，带领村民们奋勇退敌。与菲德的关系很好，既是相互信赖的同伴，也是人生中的导师。

赞伽
CV：稻田彻

以芭妮丝为中心的生活



漂流到阿尔卡迪亚岛上来的芭妮丝就如同是刚刚睁开双眼的雏鸟一般将菲德当做是惟一值得依靠的人，因此无论何时何地也都要和菲德在一起。通过带领芭妮丝体验每一天的生活，菲德和芭妮丝之间的羁绊也会越来越深。少女的歌声将会令小岛更为美丽充满生机。

岛上的日常



除了要与海盗和怪物战斗之外，主人公更多的时间是花费在了种植农作物、饲养家畜上面。种植植物可以获得面粉，从牧场中能得到牛奶和鸡蛋，这些都是制作面包不可或缺的材料。此外，在湖泊和海边钓鱼以及从怪物身上都可以获得一些料理用的食材，努力开创新的面包种类吧！



主题曲情报大公开

《光明方舟》的主题曲已确定将会是由超人气歌姬水树奈奈所演唱的《奇迹的旋律》！这首歌由上松范康作曲，作词则由可爱的奈奈亲手负责！另外告诉大家一个好消息，奈奈不但会为本作演唱主题曲，更会为本作中的一位角色配音！众所周知，《光明之心》的咲夜会有如此之高的人气，一部分原因就是因为其配音是水树奈奈，那么在《光明方舟》中的这位神秘角色能否再现咲夜带来的辉煌呢？让我们拭目以待吧！

“DRPG PROGRESS（迷宫类角色扮演游戏计划）”是角川Games围绕正统RPG游戏来展开的大型计划，而《恶魔之瞳》正是该计划的新作之一。本作是一款以幻想世界作为舞台，将半机械生命体——デモン（恶魔）作为使魔来展开冒险的次世代角色扮演类游戏。本次前线将为大家描绘出游戏的大致轮廓。

恶魔之瞳		角川Games	角色扮演
PSV	デモンゲイズ		日版
	预定2013年1月	1人	5800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：15岁以上



在遗忘的记忆背后所隐藏的真相？！



故事

在遥远的西方，有一块被诅咒的大地——ミスリッド
丰富的宝藏隐藏在这片大地的迷宫之中
为了活下去，一名取得魔眼之力并同时失去了记忆少年成为了猎人
他坚信总有一天能解开这一切的谜……

操控暴走的恶魔展开冒险吧！！

在这个幻想世界中，持有魔眼之力的人被称之为“デモンゲイザ-（恶魔监护人）”，他们会和同伴组队并操控恶魔去探索未知的迷宫。下面将游戏的核心组成部分如角色、迷宫、恶魔等要素为大家逐一介绍。除此之外，还会为大家揭露令人心跳加速的“同居生活”。

队伍成员

玩家可以根据迷宫中的具体情况从而选择不同种族、职阶的队友来组成强力的冒险队伍，下面是目前已经公布的部分种族和职阶。



主人公

种族：人类

职阶：恶魔监护人

角色背景：オズ是一名丧失了记忆的青年，他的过去是一个谜，因为持有捕获恶魔所必须的魔眼之力而成为了赏金猎人。外人将其称为拥有束缚灵魂之力的神秘人。

オズ



▷主人公的种族和职阶是固定的，外貌和声音则可以根据玩家的喜好进行变更。



▷不同种族、职阶在基础能力上也会有一定的差异，比如身为骑士的ジェローナ就有着比其他角色更多的体力。



ジェローナ

角色背景：ジェロ－ナ是骑士一族的人，虽然是女性但却拥有独自面对强敌的勇气，在队伍中充当保护同伴的“护盾”。

种族：人类（ヒュ－マン）

职阶：骑士（パラディン）

©2013 KADOKAWA GAMES/Experience Inc.



种族：精灵（エルフ）
职阶：魔术师（ウィザ-ド）

角色背景：セリナ是精灵族的魔术师，与生俱来的魔术天赋使得她在同族里拥有很高的声望。

セリナ



种族：米格拉米（ミグミィ）
职阶：治疗师（ヒ-ラ-）

角色背景：ペペット是队伍中的贪吃鬼，她继承了米格拉米一族的天性——毫不掩藏自己的喜怒哀乐以及怎么吃都不饱（笑）。

ペペット



种族：奈伊（ネイ）
职阶：战士（ファイタ-）

角色背景：戎马倥偬的奈伊族女战士，结束了流浪生活的アヴィ－成为了赏金猎人，是队伍中坚实可靠的伙伴。

アヴィー



与竜姫亭女主人的超展开？！

同居生活

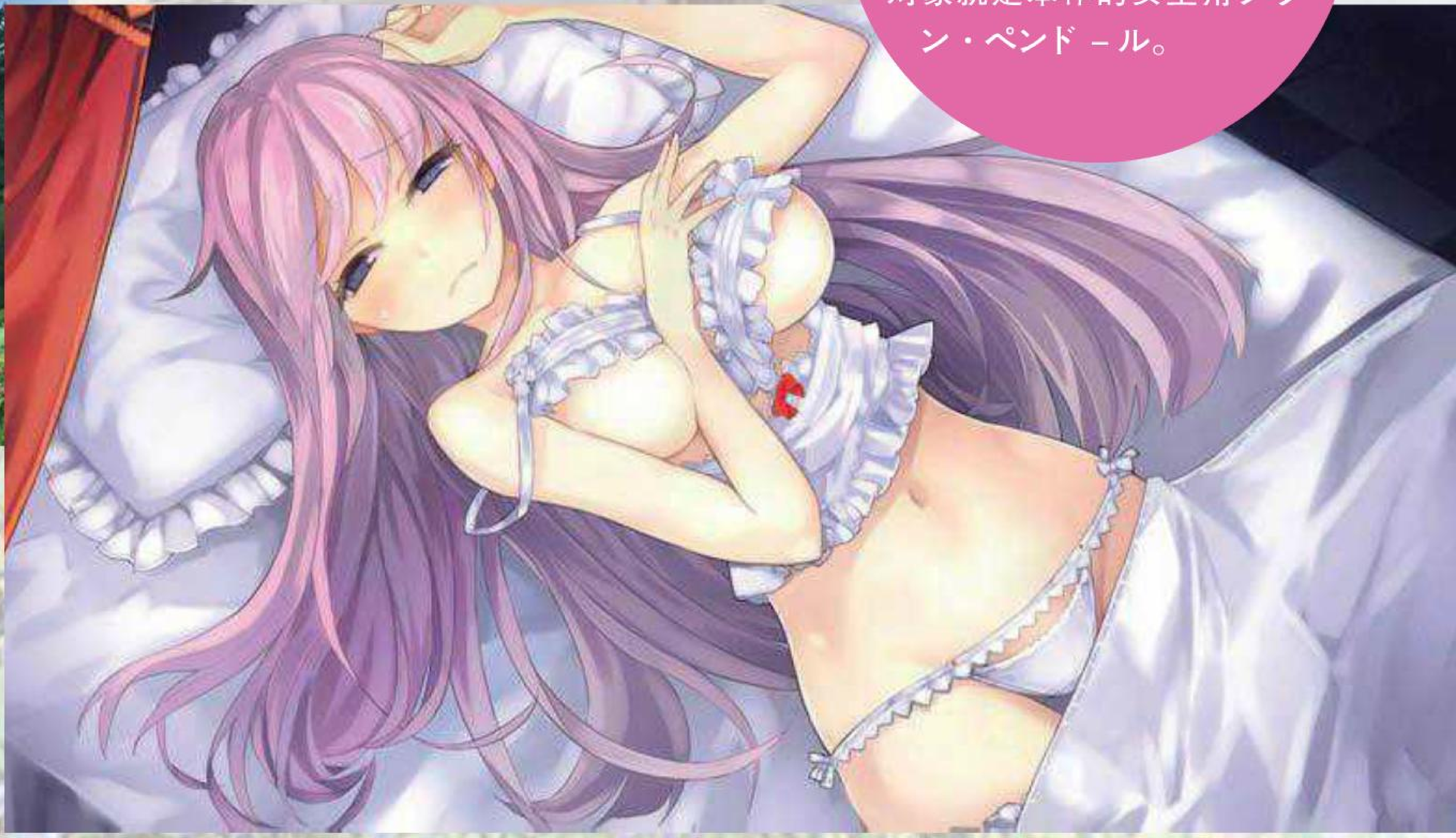
女主角

フラン・ペンドール

角色背景：在竜姫亭里不仅可以回复体力，打点行装，还可以和极具魅力的角色一同“过家家”、触发特殊的心跳事件，这个过家家的对象就是本作的女主角フラン・ペンド－ル。







▲这是什么情况啊？！？

与同伴探索迷宫搜刮财宝

迷宫

ミスリッド大陆中座落着许许多多的迷宫，玩家会以具有宿屋和酒场功能的“亭”作为冒险的据点。在迷宫中得到的宝藏可以在　亭里作为强化队伍的代金，提升了队伍的整体实力后才能狩猎使大地荒废的强力恶魔。如果将恶魔的灵魂带到这里，便可以将他们当成使魔来差遣，此外还可以在这里拉拢更多的同伴入伙。



▲与同伴并肩作战的同时还可以借助恶魔的力量来消灭眼前的敌人。


▶探索迷宫时似乎是以第一人称视角进行的。



▶迷宫中除了一般的怪物外还潜藏着恶魔。



恶魔特征：携带着机械魔法书、乘坐在机械扫帚上的魔法使者。

恶魔

恶魔是导致ミスリッド大陆荒芜的罪魁祸首，通过战斗取得它们的灵魂后可以将它们作为自己的使魔，不过这些半机械生命体本身还存在不安定的因素，那就是“暴走”。暴走后除了形态发生变化外还会不分敌我地进行攻击。





▲随着与主人公一同战斗的次数增多，它们的潜在能力会被逐渐地培养出来，恶魔的忠诚度也会自然提高，忠诚度提高后会降低暴走的几率。



恶魔特征：争强好胜，与前来讨伐自己的赏金猎人战斗是它的最大乐趣。

PlayStation® 游戏专页

相信玩家绝对期待即将在 11 月 27 日推出的《刺客教条 Ⅲ》(本刊译名：刺客信条 Ⅲ，售价：HK$388)。化身故事主角 Connor，在正爆发美国独立革命战争时，为了守护心爱的家园而率领族人举起自由之旗，点燃自由的革命火炬。这场浴血圣战将横跨拥挤的市区街道、残酷的荒林以及各种超越想象的场景。由 11 月 27 日起，在见证历史的同时，一手“创造历史”。



PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

“PS电玩大本营”新浪微博
http://weibo.com/PSasia
“PS电玩大本营”腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

郑伊健末日现身AGS 2012

SCEH “PlayStation HK” facebook 举办了竞猜“亚洲游戏展 2012”(AGS 2012)大使的活动，谜面是一张男艺人以手遮面的照片，网上反应十分热烈，其中有些网民的答案十分恶搞，包括郑子诚及卢海鹏等，而热门答案则包括周杰伦、古天乐、陈伟霆及罗志祥等。终于，SCEH 在 11 月 15 日公布答案：AGS 2012 大使的真正身分就是——郑伊健！

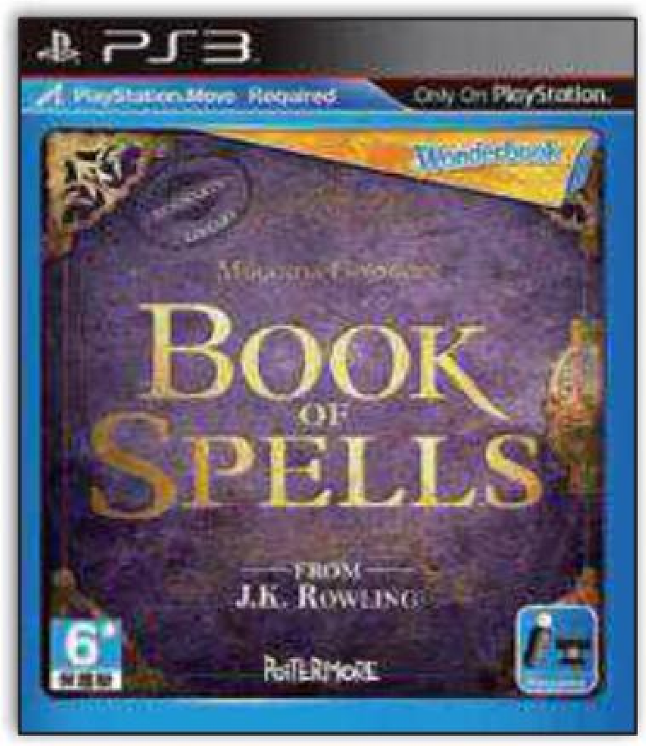


伊健热爱打机的形象深入民心，游戏展大使的身分他胜任有余，而他接受 SCEH 的访问时亦表示对于首次担任大使感到兴奋。伊健除了于 12 月 21 日预言世界末日当日，出席湾仔会展举行的“亚洲游戏展 2012”外，还将于 11 月 25 日出席于荷里活广场举行的“亚洲游戏展 2012”揭幕礼，各位到时记得到场支持并一睹他的风采。



奇幻魔法尽在《Book of Spells》

《哈利波特》作者 J.K. 罗琳所创作的魔法世界引人入胜，这回 J.K. 罗琳跳出书本框框，为 PS3 创作全新游戏《Book of Spells》，利用扩增实境(Augmented Reality)将全新的精彩互动世界呈现玩家眼前。



于 11 月 13 日推出的《Book of Spells》(售价：HK$258)是一款老少皆宜的游戏，玩家利用 PlayStation®Move 作为魔法棒，配合“Wonderbook”，以有趣的方法去学习各种魔法，包括控制对象移动、还原及喷火的魔法等。“Wonderbook”的每一页均有一个扩增实境(Augmented Reality)标记，让 PlayStation® Eye 透过辨认标记来确定“Wonderbook”的位置、距离以及角度来学习魔法。

本作必须配以“Wonderbook”这个外围设备使用，但不用担心，你只需 HK$258 便可以将 PS3 游戏《Book of Spells》及“Wonderbook”带回家。而且，《Book of Spells》只是“Wonderbook”系列的第一击，往后的游戏还需要配合“Wonderbook”游玩，一本书已包含上千个不同的故事，以这么相宜的价钱就可以体验奇幻的魔法，超值！

PlayStation众星跨平台大斗法

11 月 20 日推出的 PS3™ 及 PS Vita 格斗游戏《PlayStation® All-Stars Battle Royale》(亚洲中英文合版)(售价：HK$388)，玩家可选择与你最爱的 PlayStation® 角色正面对决，包括实力非凡，来自《God of War》的 Kratos 和可爱而食力无穷的胖公主(Fat Princess)等。在这个由数个 PlayStation 游戏世界融合而成的互动世界中，每个角色使出别树一帜的招式，进行一场乐趣无穷的大混战。而且，你可以透过联机或跨平台游戏机能挑战其他 PS3 及 PS Vita 玩家，或参加紧张刺激的在线联赛，玩法随你喜好。建议玩家多尝试使用不同的角色及组合配搭，看看谁的看家本领较强，哪个角色原来是互相克制！



免费PlayStation® Vita专用“AR游玩卡”随你玩



AR(Augmented Reality)扩增实境技术相信一众机迷绝不陌生，将现实的景物与游戏融合，令街上每一个地方也成为你的游戏舞台，相信带给玩家不少乐趣。要将景物随时随地融入游戏内，怎少得 PS Vita 这个随街游玩好拍档？

于 11 月 7 日推出的 PlayStation®Vita 专用的“AR 游玩卡”，让机迷免费试玩 AR 扩增实境游戏。整套“AR 游玩卡”共有 6 张，每张均附有独立的 AR 符号，透过 PS Vita 背面镜头侦测 AR 符号后，将镜头下的现实景物，转化成游戏世界内的丰富场景。凡于 PlayStation® Platinum Shops 购买任何 PS Vita 产品将可获得一套“AR 游玩卡”。“AR 游玩卡”并会随即将推出的“星尘红”、“宝石蓝”PS Vita 主机附送，用户亦可于 PS Vita 网站下载及打印“AR 游玩卡”。首阶段免费推出三款 AR 游戏包括《Table Football》、《Cliff Diving》及《Fireworks》。更多 AR 游戏将于未来陆续登陆 PS Vita 平台，机迷请继续留意消息发布。

PS Vita网站：http://asia.playstation.com/psvita/



“Agent 47”众乔装潜伏

PS3 游戏《刺客信条 Ⅲ》大玩刺杀，成为近期最热门游戏。当然，刺客无处不在，不分地域及时代！刚推出的 PS3 游戏《Hitman: Absolution》(售价：HK$388)堪称现代版刺客游戏，玩家将化身主角“Agent 47”进行一段危险但刺激的现代暗杀历程。



《Hitman: Absolution》这次在乔装上增添了“混和(Blend in)”能力，令玩家的乔装更具说服力，当 Agent 47 穿上与敌人相似的套装时，即使擦身而过也不会被发现，要在敌方阵营中蒙混过关简直轻而易举！另外，这次游戏采用了合约模式(Contract Mode)，玩家可以透过创作关卡，挑战自己和其他玩家，而挑战的玩家在完成合约后，可以获得游戏内的货币以换取更多不同的道具，例如让你猜不透的小鸡套装。想知道现代杀手如何利用夸张的小鸡套装掩人耳目？把《Hitman: Absolution》带回家就知晓！

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS", "PlayStation", "ΔOXO" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"SONY" is a registered trademark of Sony Corporation.



鬼泣DMC	Capcom		动作
多机种	DmC Devil May Cry		日版
	预定2013年1月17日	1人	6800日元
	对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄：17岁以上

在粉丝们的千呼万唤下《鬼泣 DMC》终于放出了首个面向大众的试玩 DEMO，DEMO 的基本内容与 TGS 展出的试玩一致，在细节方面加入了收集要素、挑战、新难度等要素，可以说是诚意满满的（八老师：但丁的脸怎么没变！）。本次就以特快专递的形式来为大家介绍一下游戏的 DEMO 吧。

DmC Devil May Cry

文 狼来了 美编 anubis

故事背景

故事发生在平行世界，围绕着系列主角但丁来展开。游戏中的大部分场景发生在一个叫做 Limbo 的恶魔国度，Limbo 在天主教、基督教中代表地狱的边境，它不属于天堂、地狱、人间中的任何一个，更像是现实世界反射在镜子中的邪恶影像，在这个邪恶的环境里所有的东西都在不断崩裂，试图在变化间扼杀但丁，强大的恶魔们可以由着它们的性子随时将但丁拉入到 Limbo 当中展开杀戮。



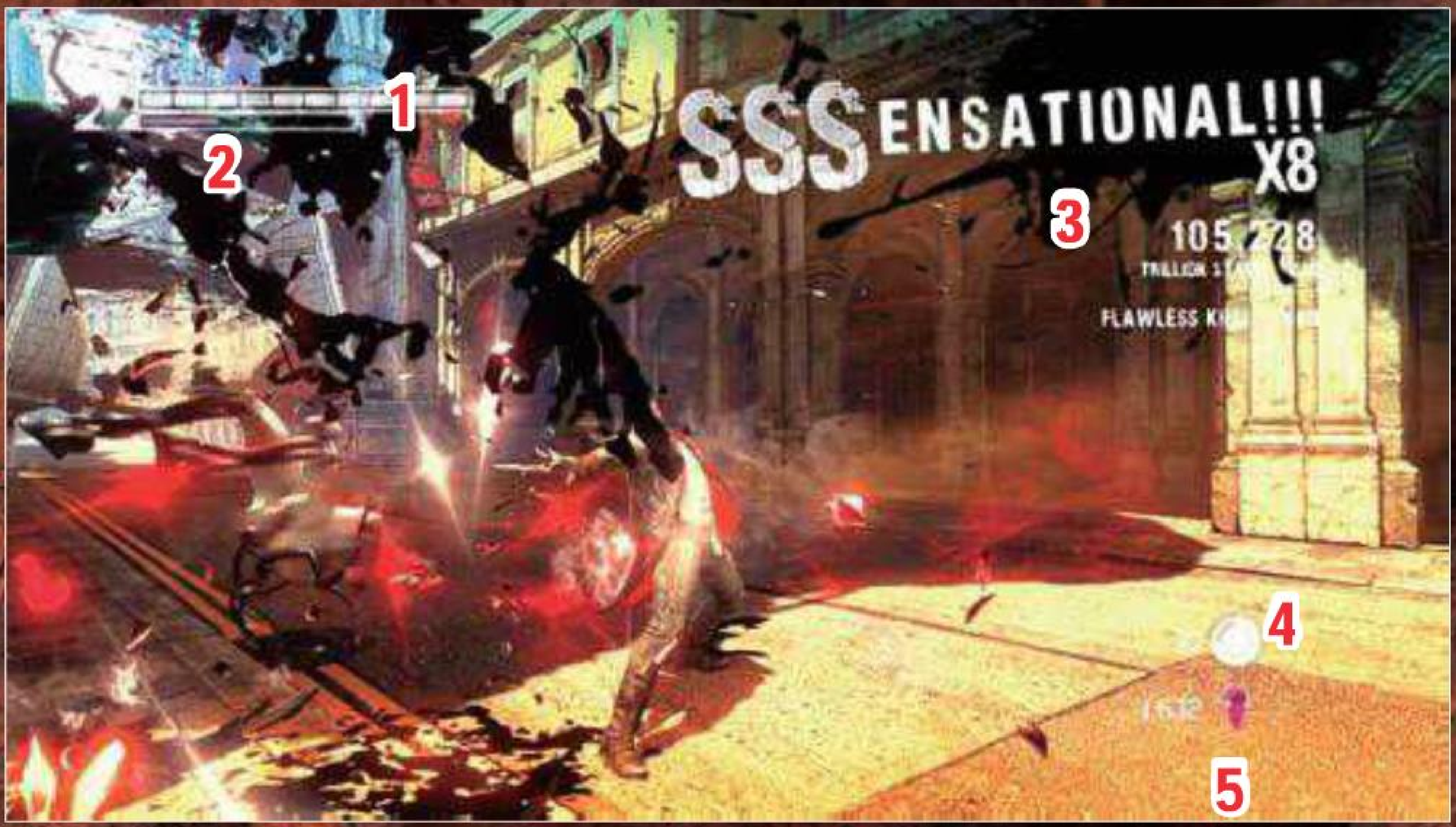


基本操作

X360	行动	PS3
左摇杆	移动	左摇杆
右摇杆	调整视点	右摇杆
RS	重置视点	R3
A	跳跃	×
B	挑空	○
X	枪械攻击	□
Y	兵器攻击	△
LB/RB	回避	L1/R1
长按LT	维持天使之力状态	L2
长按RT	维持恶魔之力状态	R2
BACK	跳过剧情	SELECT
START	暂停	START

注：后文将以PS3版的键位来叙述

画面说明



1. 体力槽：收集场景中的绿魂或使用道具可以回复体力。

2. 魔力槽：攻击敌人或受到攻击时自动增加，此外也可以利用道具来增加，残余量需要超过魔力槽中的刻度后才可以变身成魔人。

3. 华丽度：从最高的到最低设有 SSS、SS、S、A、B、C、D 共 7 个华丽度等级，受到敌人攻击时华丽度会大幅度下降；该栏中还会显示得分以及得分明显。

4. 升级点数：试玩版中未开放对应的升级系统，只能看看。

5. 红魂数量：摧毁场景中的建筑物、消灭敌人等情况下都会出现红魂，红魂相当于购买/升级技能、武器时的金钱。

©Capcom CO.,LTD. ALL RIGHT RESERVED

关于武器

DEMO中共有3种近战武器，分别是大剑、天使之镰、恶魔之斧。每种武器都能在战斗中发挥不同的作用，比如天使之镰的攻击范围广，适合对付成群的敌人，具有较快的攻速，是空中连段中不可或缺的武器；而恶魔之斧的攻击力极高，可以重创敌人并能直接打破部分敌人的防御，但攻击速度较慢，出招时有较大的硬直。

连段中的“・”代表攻击间隔，例如△△・△表示连续输入△△两下后稍等片刻再输入下一个△。武器之间可以互相衔接连段，比如在大剑的△△后稍微停顿，然后再输入镰刀的△，这时就会直接使出镰刀的△△・△。



招式 & 性能一览

大剑（REBELLION）	
指令	性能
△△△△	通常连段，最后一段判定带有吹飞效果
△△・△△△	最后一段判定的伤害巨大同时具有吹飞效果
空中△△△△	空中基本连段，最后一段判定具有将敌人往上方吹飞的效果
空中△△・△	最后一段判定会大幅度将敌人往上方吹飞，自己也会上升一段距离，之后可以用L2+□靠近敌人继续打空连
长按△蓄力	蓄力技，可以进行二次蓄力，威力随着蓄力等级而提高，蓄力后松键会向前方发出剑气，在动作结束前再次输入△键会自动追加两段剑气
前前△	系列的经典招式，突刺的期间可以连打按键来派生密如雨点的攻击，该攻击是提高华丽度的利器，但要注意周围是否有想偷袭的敌人
（长按）○	挑空敌人，长按按键后但丁也会随着被挑空的敌人跳起，常用的招式之一
空中○	将敌人叩落至地面，伤害还算可观

一段时间内连续用天使之镰的攻击命中敌人后，武器会发出特殊的亮光，该状态下攻击力会得到加成。

天使之镰（OSIRIS）	
指令	性能
△△△△	基本连段，攻速一般但范围较广
△△・△△△	大范围的攻击
空中△△△△	普通攻击 最后一下可以吹飞敌人
空中△△・△△	滞空的常用连段之一，将敌人吹飞后同样可以用L2+□靠近敌人继续打连段
长按△蓄力	蓄力技，可进行两个阶段的蓄力，攻击力随蓄力等级增加，松键后但丁会旋转自身并将敌人挑空，范围很广
前前△	和大剑的突刺类似，但动作结束后不能派生其他招式
（长按）○后再次输入○	转动镰刀将敌人挑空，长按按键时会延长招式的持续时间，在动作的期间还可以再次输入○键来追加一次转动的动作，该招的纵向判定较高，可以用来对付一些处在低空的敌人
空中○	除了可以将地面的敌人拉到空中外，还可以将空中的敌人拖回到自己的上方，是空中连段的主力招式之一

恶魔之斧（ARBITER）	
指令	性能
△△△	基本连段，攻击力高但速度慢，高难度中较难在敌人密集的情况下全数使出
△△・△	动作和上一招相同，但最后一下攻击会有多段判定，通常以大剑△△・恶魔之斧△的形式来快速使出
空中△	向斜下方45度把斧头当飞行道具丢出去，距离较远
前前△	和上一招性能相同的地面版飞行道具
○	向地面锤一下，正前方的一段直线距离中都会有判定，被命中的敌人会被挑空
空中○	和上一招性能相同的空中版





特殊操作	
指令	性能
长按□蓄力	双枪的蓄气攻击，射出的子弹会在敌人之间来回反弹，有三个蓄力阶段，阶段越高，反弹的次数越多
地面□+×	原地跳起进行360度的双枪扫射，判定较弱，而且敌人被打中也基本不会出现硬直，适合在挑空技后在敌人的下方使用籍此来增加华丽度，总体来说实用价值偏低
空中□+×	耍帅招式，从空中对自己下方进行双枪旋转扫射，因为攻击的范围不广，因此利用它来增加华丽度不太靠谱
跳跃后L2+×	空中滑翔，如果滑翔的途中接触到建筑物的墙面，还可以再次输入指令来利用墙面实现二次滑翔
×后×	二段跳，一段跳→滑翔→二段跳、二段跳→滑翔都成立
跳到敌人头上时再次跳跃	俗称的“踩头”，踩头不计算在通常跳跃次数内，如果操作得当，可以利用踩头在敌人的上方持续滞空
L3+R3	变身成红衣白发的魔人状态，变身的瞬间所有地面的敌人都会被强制浮空，在魔力槽扣光或者手动解除魔人状态前时间都会处于静止状态，期间体力会自动回复，但丁的攻击力大增，而且攻击敌人时没有武器限定的条件
L2+□	天使牵引，可以对场景中蓝色的抓取点使用，然后但丁会往抓取点所在的方向高速移动，如果抓取点是在平台边缘，但丁则会自动登上平台；面对敌人时可以把自己牵引到对方身边
R2+□	恶魔拖拽，可以对场景中红色的抓取点以及监视眼使用，可藉此来制造出落脚点或拔掉监视眼；面对敌人时会把对方拖拽至自己的面前，但要注意有些敌人不能将其拖拽过来，比如刚体状态中的电锯骷髅、防御状态中的敌人等
天使之力状态中L1/R1×2	通常情况下只能按L1/R1键进行一次翻滚回避，如果在天使之力状态中则可以连续回避两次，此外第二次的回避动作会以特殊的效果进行瞬移，用来躲避敌人的远程攻击非常好用
体术	用恶魔拖拽将敌人拉过来后，此时如果仍旧维持在恶魔之力状态中，那么按□键就会使出体术

弹反

弹反经过改良后是本作中一个重要的战斗系统，触发的条件是在敌人攻击的瞬间但丁以攻击与其相杀即可，注意敌人的招式并不是全部都可以弹反的，用来触发弹反的招式最好能满足速度快、密度高的条件来增加成功率，比如天使之镰的○键。成功弹反时敌人的攻击会被抵消并出现硬直，一些上级兵种或BOSS还会因此露出较大的破绽，而但丁本身不会因为弹反而受到任何伤害或出现硬直，对玩家来说是完全有利的。



难度

试玩版中只提供了4个难度供玩家选择，它们分别是：

HUMAN：敌人的进攻意识较低且攻击力不高，适合动作游戏新手或苦手用来体验流程。

DEVIL HUNTER：相当于通常难度，敌人的进攻意识和攻击力都中规中矩，流程中虽然有一定的难度但不至于让玩家卡关。

NEPHILIM：适合尝试过系列作品的老玩家来挑战自我，敌人的攻防能力都高于通常状态。

SON OF SPARDA（简称SOS）：难度不限，完成DEMO中的两个关卡后就会开启SOS难度，该难度的特点是敌人的配置发生改变，并且会提前出现上级兵种、有两种敌人必须用对应的武器才可以对其造成伤害，它们除了体型稍大于一般杂兵外，也会以蓝色的冻气或红色的火焰来护体，非常容易辨认。前者对应天使之镰，而后者必须用恶魔之斧击杀，不用特定武器的话攻击会被弹开且自身会出现一定的硬直。



TIPS 开始游戏前可以先进OPTIONS里将默认关闭的字幕打开，另外如果重复游戏时不想显示教程可以将第一项SHOW TUTORIALS关闭。

道具

除了关卡中杀死敌人或捣毁建筑物时出现的红魂（相当于升级点数）、绿魂（回复体力）外，系列的经典道具基本悉数登场，游戏中按SELECT键即可进入选用道具的界面，它们的作用是

生命之星（VITAL STAR）：回复体力，分为小和两种，小的回复部分体力，大的全回复。

恶魔之星（DEVIL TRIGGER STAR）：回复魔力，种类和作用与生命之星相同。

黄魂（GOLD ORB）：可以在商店购买或在关卡中取得，体力被扣光时可以选择消耗一个黄魂，然后原地满血复活，但会影响过关的评价。

生命碎片（HEALTH CROSS FRAGMENT）：隐藏在关卡中的各个角落，部分碎片需要完成挑战任务后作为奖励取得，每收集到4个即可提升一次体力的上限。

恶魔碎片（DEVIL TRIGGER CROSS FRAGMENT）：入手途径与生命碎片类似，每收集到4个即可提升一次魔力的上限。





收集要素

收集要素直接影响到过关评价，游戏中按下START键即可查看到属于收集要素的三种类型的图标，取得的要素会点亮，否则则以暗色显示。这些收集要素只要拿过一次或完成过挑战，系统就会自动保存，往后重复进行相同的关卡时，除了挑战外，其余的收集要素都不会再次出现，而且就算不做挑战，过关后系统也会直接给出SSS的评价。

钥匙＆挑战：以往只要进入特定的地方就可以进行的挑战任务，而在本作中，这些挑战都以“门（SECRET DOOR）”的形式隐藏在关卡里，门分为铜、银、黄金、白金四种，玩家需要找到同样隐藏在关卡中对应颜色的钥匙（KEY）才能打开门进行挑战。

迷失之魂：迷失之魂是本作新增的收集要素，它的外形是一个半身镶嵌在墙上的红色骷髅，将其打碎即可完成收集并取得少量的红魂作为奖励。它们一般藏在玩家容易忽略的角落，DEMO中的具体位置可以参考后文的攻略。



评价

通关后会列出5个项目，从上至下是华丽度、过关时间、收集要素的收集率、道具使用、死亡次数，其中时间和收集要素的收集率和华丽度一样分为7个等级，目前看来使用道具和死亡次数并不会直接对评价产生影响，也就是说如果前面三个项目都是SSS，那么画面右方的综合评价就是SSS，不过由于死亡和和使用道具都变相延长了游戏时间，所以很有可能会影响过关时间的评价，正式版中评价系统也许会发生变化。

关卡流程＆收集要素一览

UNDER WATCH

钥匙	3把
挑战	2个
迷失之魂	8个

教学关卡，玩家可以藉此来熟悉游戏的操作。第一场战斗开始后，11点钟方向的上方有**第1个迷失之魂**，而右手边走廊的尽头处藏有**第2个迷失之魂**，上方的可以站在对面的平台处用大剑二段蓄力的剑气来取得。全灭敌人后根据提示来到上方平台用R2+□将监视眼拔掉后进入下一个区域。

过场结束后原地转身可以看见远处的台阶上有**第1把钥匙**，取得钥匙后不要急着离开，调整视点查看这个小区域的上方，藏有**第3个迷失之魂**。原路返回并向前推进到过场出现，连打□键将眼前的物体打碎后从左侧的过道前进，利用跳跃后的L2+×越过一个大坑后来到下一区。



来到喷水池广场开打，地面上手持盾牌的敌人要用R2+□将其扯过来并在其恢复防御状态前用武器攻击，也可以直接用恶魔之斧破防。全灭敌人后站在中央处的喷水池上方，慢慢以360度水平旋转来调整视点，可以看到**第4个迷失之魂**，蓄力剑气同样可以轻松取得。注意观察迷失之魂的右边可以发现一个天使之力抓取点，利用二段跳→滑翔→L2+□即可登上高台，顺着高台来到房间的尽头处左拐，出门后右侧通道的尽头处藏有**第2把钥匙**。原路回到高台处，水平调整一下视点即可看到**第5个迷失之魂**。取得后从喷水池广场的另一边触发过场，跳过两个大坑后来到最后一个混战区域。



过场后可以看到左中右三条分岔路，玩家需要将藏在左右两边分岔路上方的监视眼拔掉才能开启中央的进路。全灭杂兵后可以随意选择左或右边的路，笔者选的是左边，利用多个抓取点来到高处的平台时会看见一扇红色的门，利用恶魔之斧敲碎门后可以看到**第6个迷失之魂**以及**第3把钥匙**。取得收集品后从刚被敲碎的门出去时可以看见远处楼上的**第7个迷失之魂**，入手后跳到左侧下方的平台将对面的监视眼拔掉。

将小天使和地上的杂兵全灭后进入右边的路，抬头可以从上方清楚地看到一扇需要用天使之镰连续攻击才能破坏的蓝色门，利用第一个蓝色的抓取点来到上方的平台后按一下R3键将视点重置即可看到**第8个**、也就是本关卡中最后的一个**迷失之魂**。接着进入蓝色的门，用掉一把钥匙开启**第1个挑战任务**。进门，准备好后按SELECT键开始挑战，该任务的目的是在限定的时间里利用无限刷新的杂兵打出S级的华丽度，适当切换三种武器来进攻很容易就能打出S，挑战成功后会取得一个生命碎片，后同。

离开蓝色的门后用滑翔移动到右侧的平台将另一个监视眼拔掉，过场后不要急着赶路，观察一下正前方的远处可以看到蓝色抓取点，同样利用二段跳→滑翔→抓取即可来到**第2个挑战任务**的门前。该挑战的目的是1分钟内抵达终点，时间非常宽松，多利用滑翔可以有效加快移动的速度。

完成挑战后从中央的大路前进，期间两侧的建筑物开始往中间挤压，玩家要迅速向前移动，否则会被夹在中间或坠落深渊，虽然只会扣取一点体力，但会延长过关时间影响评价，途中可以借助个别抓取点来快速移动。走到通路的尽头落到下层后要马上连打□键将远处的物体打碎，之后一直前进滑落到教堂里。



过场结束后合理利用二段跳和滑翔移动到前方的平台，最后在一连串的滞空抓取后本关就结束了。

杂兵打法

低级杂兵

高难度中低级杂兵会有一定的几率举起武器抵挡玩家的招式，此时可以绕到它们的背后进攻，又或者直接用恶魔之斧破防，如果恶魔拖拽被格挡，可以先用天使牵引靠近它们然后再组织攻势。它们的攻击基本全是单发的招式，准备动作也非常明显，利用翻滚即可轻松躲过。

小天使

小天使的攻击力不高，但远程攻击非常烦人，因此战场中有小天使时要优先处理。基本上连续两次的恶魔拖拽就可以卸掉它的盾牌并把它拉过来，之后直接用大剑的普通连段即可将其秒杀。如果它的射箭准备动作已经完成，来不及打断的话就用天使之力状态中的连续回避来躲开弓箭吧。

恶魔天使

SOS难度中才会出现的空中兵种，通常情况下它们会躲避除双枪射击以外的所有招式（射击不会对它们造成硬直），只有在它们攻击前处于准备状态时，招式才有命中它们的可能。拉开距离即可免疫它的所有招式，否则就要以翻滚来躲开它的利刃突刺以及冲撞攻击。推荐打法是等它进入攻击前的准备状态，接着利用恶魔拖拽将它拉过来，然后用攻速最快的大剑输出，△△△→长按○→空中△△△→○的循环足以对付它们。输出的期间看到它们旋转自身的话要立即拉开距离，否则会被它们身体发出来的小型暴风所伤。

持盾骷髅

绕背对付持盾骷髅不太奏效，因此还是直接用恶魔之斧将其浮空再打空中连段吧，也可以拖拽过来然后在它硬直的时候直接挑空。它的攻击方式和低级杂兵一样基本不会对玩家构成威胁。

电锯骷髅

DEMO中惟一会进入刚体状态的兵种，假如玩家可以在它处于刚体时给予一定的伤害，则可以打破它的刚体，但是风险较高。最稳妥的打法是拉开距离，等它在攻击过后刚体结束的瞬间，拖拽过来然后迅速挑空，接着就可以利用空中连段直接在空中将其干掉。

烈焰骷髅

SOS难度限定的敌人，挥舞武器的攻击威胁不大，比较棘手的是它会在一定范围的地面中制造熔岩地带，因此看到它将武器插到地面时就要用滑翔来移动到溶岩地带的范围之外，或者二段跳后对地面的杂兵使用拖拽，利用空中打连段的长时间滞空来躲过地面的攻击。注意非魔人状态下只有恶魔之斧的攻击才能对其造成有效判定。



寒冰骷髅

和烈焰骷髅一样是SOS难度限定的敌人，非魔人状态下只有天使之镰能对其造成伤害，其他的攻击会被弹开。除了利用武器进行通常的挥砍外，它还会在地面放出直线型的冻气攻击，距离不短，不慎被命中的话但丁会处于无防备的冻结状态。推荐打法是引诱它使出挥砍，然后回避至它的身后，迅速用○键将其挑空再打空中连段，也可以在地面用镰刀的通常攻击将它的盾牌打烂，然后再对本体输出。

SECRET INGREDIENT

挑战	1个
迷失之魂	1个

BOSS关，关卡开始后往左边移动视点，可以看到柱子上藏有本关惟一的一个**迷失之魂**。取得后从大路前进时注意观察左前方，可以看到一扇**挑战任务**的门，不过该门需要利用前一关遗留下来的一把钥匙才能开启。该挑战的目的是在限定的时间里全灭5个敌人，但敌人只有处于浮空状态时才会计算伤害，因此可以直接用大剑长按○键的起手将敌人挑空，然后用空中△△·△→天使牵引→△△·△的无限连将敌人快速击杀，在空中干掉敌人时可以顺势用恶魔拖拽将地面的敌人拖到空中继续打连段以节省落地挑空敌人的时间。

完成挑战后从通路尽头的狭缝进入BOSS所在的区域。BOSS共有三管血，前面两次每打掉它一管血，玩家就需要用恶魔拖拽扯断连接在它身后的管子，如果因为距离太远而无法实现拖拽，那么就利用平台两侧远处的蓝色抓取点移动到另外一个平台处，之后就可以扯断它的管子了；打掉最后一管血时直接拖拽BOSS就能结束战斗，如果放置濒死的BOSS不管，那么一段时间后它就会回复半管左右的体力并继续对玩家进攻，虽然可以利用BOSS的这个回血特点来捞分，但时间拖长了反倒容易降低评价。





BOSS的主要攻击方式

1. 用左或右手横扫平台，翻滚回避、跳起或远离BOSS都可以躲过。这里比较推荐的对策是算准BOSS出手的时间，然后用天使之镰的○键攻击来触发弹反，成功弹反后BOSS会趴在平台边缘并在头部出现拖拽点，此时用恶魔拖拽能给予它较大的伤害，之后BOSS还会继续处于一段无防备的硬直状态任由玩家宰割。

2. 双手砸向平台中央，左右翻滚回避或呆在平台的左右侧即可。

3. 吐口水，看见BOSS将手放在嘴巴附近并作出准备呕吐的动作后就要迅速利用抓取点移动到另外一个平台上，否则会因为覆盖在平台地面上的酸液而损血。虽然可以通过踩头来躲过这一波攻击，但考虑到要换平台来扯管子，因此还是建议移动到另外一个平台上。

4. 在地面引发一连串的小范围酸液喷发，移动走位即可轻松躲避。

5. 单手砸向平台，玩家攻击它的手时BOSS会有一定几率使出此招，另外偶尔也会单独使用，同样用左右翻滚回避。

6. 全屏的暴风攻击，此招的持续时间很短，翻滚即可躲开，先兆是BOSS的多只小手在身前乱动，然后上半身砸向平台边缘上。

BOSS的弱点在头部的核心上，平时核心会藏在它的外壳里，玩家可以攻击它的手来迫使其出现硬直并露出核心，不过这种打法的效率并不高。此外BOSS在部分攻击结束后也会短暂地露出核心，但意义不大。最高效的打法还是和BOSS拉开一段距离，然后等待它使出横扫平台的招式，之后用第一种攻击方式里提到的办法来输出。



从首次公布到最终发售，《杀手47 赦免》让我们等待了太长时间，不过本作用其优异的素质证明了自己的价值，游戏中的每个关卡都值得玩家反复游玩，各种潜在的刺杀方法等待着玩家去主动探索，其中感觉最好地莫过于制造“事故”，在暗中欣赏目标中招后的那种幸灾乐祸之感。请问你是个腹黑吗？是的话就不要错过本作！

文 铃 美编 anubis

通关时间：普通难度全潜入通关大约需要十小时。

杀手47 赦免	Square Enix		动作射击
多机种	Hitman: Absolution		美版
	2012年11月20日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

系统解析 SYSTEM ANALYSIS

按键操作		
PS3	X360	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
十字键←↓→	十字键←↓→	快速切换武器
十字键↓	十字键↓	收起/装备当前武器
×键	A键	换装（按住）/假装投降（按住）
□键	X键	暗杀/攻击
△键	Y键	拾取武器（按住）/动作键
○键	B键	拖尸体（按住）/松手/进掩体
L2键	LT键	瞄准
R2键	RT键	射击/扔东西
L1键	LB键	跑步（按住）
R1键	RB键	上弹/开启本能（按住）
L3键	LS键	换肩
R3键	RS键	蹲下/起立
SELECT键	BACK键	查看任务明细
START键	START键	暂停菜单



画面解说

1. 区域名称与当前分数
2. 生命值
3. 小地图
4. 非隐秘状态
5. 当前装备武器
6. 本能槽
7. 刺杀目标
8. 敌人状态与警戒区提示

难度划分

本作的难度分为强化（ENHANCED）和职业（PROFESSIONAL）两大类，其中强化难度下有简单和普通两种难度可选，职业难度则包括了困难、专家、纯粹主义者，难度递增。其中普通是游戏的正常难度，这个难度下敌人属于标准配置，开启杀手本能时关键点有提示，让玩家能更好地体验本作的各种设定。而来到职业难度中就要经历从进阶到自虐的训练了，玩家要面对的不仅是更多、更警觉的敌人，到后面两个难度连存盘点都不给。语言描述总是乏力的，试试便知。由于本作原本就提倡玩家将关卡一遍又一遍的重复游玩，发现你上一次没能察觉的方法，因此建议以普通难度进行一周目，熟悉关卡和各项属性后，在挑战高难度时能得心应手。简单难度的意义不大，所有的挑战在这个难度下都解不了，纯粹给人看个剧情走个流程，在敌人面前跑步都不会马上被发现，什么潜入乐趣根本就无从说起。



分数计算

本作所提倡的最高刺杀理念是不打乱刺杀目标身边任何人的生活节奏，真正做到来无影去无踪，因此制造一些“意外”来暗杀敌人获得的加分是最高的。游戏的加分途径主要是完成任务、完成关卡挑战、刺杀目标，如果暗杀很“漂亮”会有加成，相对固定，而扣分点就相当多了。为了让玩家去尝试隐秘暗杀，每个关卡中的扣分点多得要命，伤人扣分、杀人扣分、被发现扣分、这其中杀平民的扣分最为恐怖，而且都是以人数为单位的，如果我们每到一处都举枪屠城，那就做好负分过关的准备。

不过，扣分点虽多，但并不是没办法补回来的，除了目标外不杀其他人倒好说，但完全不伤人基本是做不到的，你想要这个NPC身上的衣服，总不能开口找人家要吧！

©2011 IO INTERACTIVE A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo, IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S.

如果只是做出了把敌人或平民弄晕的举动，并未伤其性命，扣分一般就一百多，这时把他们的“尸体”给藏起来就能刚好把负分补齐。而对于非平民的敌人，杀死一般减三百多分，具体数值不一，但安静刺杀能立刻补回两百多，藏尸体再补一百多，也是刚好补齐负分。也就是说，只要我们杀人的手法干净，善后工作做得好，就能打个平手，不会对通关评价构成负面影响。唯独平民，那是万万杀不得，扣去的分数是哭天喊地都补不回来的。另外，游戏中有几处剧情需要强制被发现的位置，这时要进入必杀技状态，也就是用枪，爆头击杀能补点分数回来。

对于一个关卡中的多个区域，分数都是分开来计算的，每到达下一个区域左上角的分数就会被清空，在通关结算的时候会统一加起来。



收集要素

本作的收集要素主要有三种：服装、武器（包括各种可以装备上的枪械、道具、炸弹等）、证据。其中服装和武器主要应用于潜入与实战，而证据则是摆放在关卡的某些固定位置的，捡起它们能获得一定的分数加成，比较像纯收集，没有什么实际的用途。这三种收集要素在每个关卡中都有对应的挑战项目，在过关评价处，和游戏中调出任务菜单时都能够查看得很清楚。

关于存盘点

本作的存盘点设定和如今的大部分同类游戏都不同。游戏的大部分关卡都分为数个区域，每次刚踏入新区域的时候，这个区域的初始位置就是基本存盘点，不管这个区域有多大或者有多小，只要没有激活这个区域中提供的额外存盘点，又没有达到下一个区域，玩家死亡或者选择读取上一存盘点的话，都会回到这个区域的一开始，具体是否来到了下一个区域看左上角的区域名就能明白。

额外存盘点的使用有很多限制，它们被设定在区域特定的位置，玩家需要走上去并激活存盘点，之后死亡或选择读取上一存盘点的话就会出现在这里。额外的存盘点只能储存一次，一旦激活就代表用过了，而且激活这个动作只能在没有敌人处于高度警戒状态时才能完成。另外，游戏中要想成功从出口离开，也不能有敌人处于高度警戒状态，不然系统就不让你走。只有在没人看到的情况下躲起来，或者把处于高度警戒状态的人全秒了，才能解除这种状态。

警惕度

玩家进入警戒区或者有奇怪的举动时，此时如果被其他NPC看到就会引起他们的注意，警惕度增长的过程会被显示在屏幕的中央，呈黄色，如果玩家不采取措施的话，警惕度会持续增长（圆弧变尖），一旦听到特殊音效，证明这名NPC已经对你产生警惕，下一步是举枪恐吓，最后是进入攻击状态，三个等级分别显示为黄色、褐色、红色，警惕等级依次增加，如果到达红色的话那必定是要进入战斗状态了。小地图上的显示也是遵循这个原则。

杀手本能

杀手本能是本作一个相当重要的系统，它的作用很多。发动普通的杀手本能是不需要消耗本能槽的，普通的杀手本能能看到场景中各个敌人的位置，敌人的巡逻路线，各种出入口，武器道具和证据，藏尸体的箱子等等。除了要刺杀的重要目标是红色表示，其他全部提示为黄色，敌人的巡逻路线则是以火焰来提示的，一些可以对刺杀构成帮助的关键点会以黄色圆环状表示。

消耗本能槽的主要是两个特殊动作：发动伪装和发动必杀技，关于这两个动作的详细介绍请见后文的“换装系统”和“必杀技”部分。本能槽消耗的时候会有明显的燃烧效果。补充本能槽的方法很多，47号掐晕、杀死敌人，或者藏尸体等各种行为都会令本能槽增长。



刺杀手段

游戏中并不是只有目标一人需要玩家摆平的，大多数时间玩家都在同目标附近的警察和保镖，甚至各种无知又讨厌的平民在周旋。对付不同种类的NPC要用不同的手法，有时还要结合环境和事态的发展来变通，下面就说明一下常用的方法。

牵制类

牵制类的手段主要有两种，一种是把NPC引开，另一种是让其失去行动力。引开NPC最简单的方法是扔杂物，这个手段在序章的教学中就能学到，随便捡起关卡中各种可以使用的道具，例如扳手、砖头、酒瓶等等，往某些地方一扔，NPC就会脱离正常的巡逻路线过去查看，从而给我们的潜入提供机会。扔东西对单个NPC的牵制效果极佳，群体就相当一般了，因为不管惊动了几个人，始终都只会有一个前去查看，其他人是不会动的，顶多稍微转转脸。最后，扔东西的落点不能离想牵制的NPC太远，不然他有可能察觉不到。除了最常用的扔东西，其他引开NPC的手段还有故意给NPC看见尸体或血迹，甚至自己去引起NPC注意，不过自己被看到是要减分的，因此不推荐。选择后面几种牵制手段时要对局势有掌控力，否则会带来很悲剧的后果。

让NPC失去行动力主要是空手掐，这个动作被系统称为“SUBDUE”，操作方法为在NPC的正后方按X/□键，抓住NPC后连按X/□键到一定程度会出现Y/△键的扭脖子提示，此时不要扭脖子，继续连按按键，NPC就会失去行动力了。这个动作的持续时间有些长，而且会发出小声音，使用前需要注意一下其他NPC的位置和巡逻路线，确保自己有足够的时间完成放倒NPC并将其尸体藏匿起来的操作。被掐晕的NPC其实跟死了没什么区别，因为他们不会再醒过来，而且扣分会比杀人少很多。



致命类

致命类的手段就比牵制要多了，除了上面提到的扭脖子外，装备各种武器的情况下，从背后靠近NPC按攻击键全部是致命的。使用炸弹和地雷这种有爆炸效果的武器就更不用说了。不过致命的行动也分有声和无声，以及见血和不见血。

有声的杀人方式想必大家都能分辨，因此这里就重点说说无声或声音相对较小的。无声手枪的从背后击杀单个NPC的声音被系统判定得非常小，几乎可以忽略不计，但会留下明显的血迹。用钢丝或电源线来勒动静也很小，而且不会留下痕迹，综合来看用来对付敌人是相当不错的。各种手持道具的背后暗杀也是把敌人弄死，声响肯定有，

TIPS 手枪持有：游戏的武器持有规则还不错，47号的招牌武器SILVERBALLERS与其他类型的手枪不冲突，可以同时持有，而且大多数手枪都可以双持。

比如什么花瓶、茶杯，东西都敲碎了肯定多少有些声音。因此这里主要推荐用钢丝或电源线勒死这种致命手段，至于扭脖子，看起来好像很安静，实际上骨头断掉的那咔嚓一声，动静不小。至于各类枪械，那自不必多说，没有装消声器的全部都是声音超大的。

补救类

如果不是追求全潜入不被发现的周目，被发现的时候其实还是有补救措施的。NPC的警戒等级划分得比较细，小地图上显示黄色的话证明他注意到了你，再下一个阶段就是举枪威胁，最后完全暴露时才会开枪。

屏幕中央的黄色雷达增长时会有音效，玩家被注意到后，那位NPC会跟着你走一段路，命令你停下，如果这个时候地形有利，你拐几个弯就不见了（不能跑）或者有机会躲起来（躲的时候不能被看到），那么顶多是扣个分，稍后一切恢复正常。要是被注意的程度已经到达暴露，也就是被举枪威胁的时候，这时我们可以按住A/×键假装投降，NPC会主动靠近你，到一定距离后角色会自动使用挟持，也就是使用肉盾，如果只是被这一个NPC注意到了，可以在挟持他后用攻击键直接把其打晕，什么事情都没有。挟持的时候如果身边有其他人，那就免不了一战，会进入完全暴露的战斗状态，造成的影响可能会比较大，但只要能把这片区域在小地图上都变成红色的NPC杀完，或者跑到他们没看到的地方躲起来，警报就会解除，不过此时NPC们的行动会进入另一种状态，他们基本不会再聊天，而是积极地巡逻或寻找玩家。



最后要说一下讨厌的平民，被没有武器的平民发现是最糟糕的，因为杀他们减分太多，而他们会到处乱跑去叫人，然后敌人都被招来了，真心讨厌。

换装系统

换装是潜入的重要手段，但大多数时候即使换上了服装也没法高枕无忧，因为其他人还是会注意到你，只不过有一定的规则讲究。换装状态时，最怕的就是和自己穿同一种衣服的人，系统将他们判定为“熟人”（以下简称为平级NPC），与他们近距离面对面的话，基本是瞬间被认出来。要是距离够远，那么警戒度长得就很慢，完全背对他们的话才能没什么压力（注意是完全背对，侧面不行）。倘若部分时候不得不要与平级NPC面对面，那么就要用到伪装技巧。所谓伪装就是在平级敌人注意到自己的时候按住RB/R1键，消耗本能槽，角色会根据具体服装的配置来想办法挡住自己的脸，以达到“混过去”的目的。

对于不平级的NPC，那就没什么好担心的了，绝对没有问题，因为他们不认得你。有些关卡的部分区域有独一无二的服装，一旦拿到了这样的服装，整个区域的人都认不出我们，行动就相对自由了。需要注意的是，即使身边的人都认不出你来，做事也要符合自己的身分。比如警察和各种保镖、警卫都可以手持武器，但厨师、工人什么的就不行了，除非这些武器看起来不像“武器”。另外，部分区域的进入有所谓的限权限制，比如厨师可以在公寓大厅一楼随便跑步，但不能跑到二楼的办公区域。又或者你是警察，但不能随便跑到店铺的柜台里面去。这些区域的讲究可以从小地图右下角是否出现感叹号来判断，如果没有看到感叹号就证明没有禁忌。



必杀技

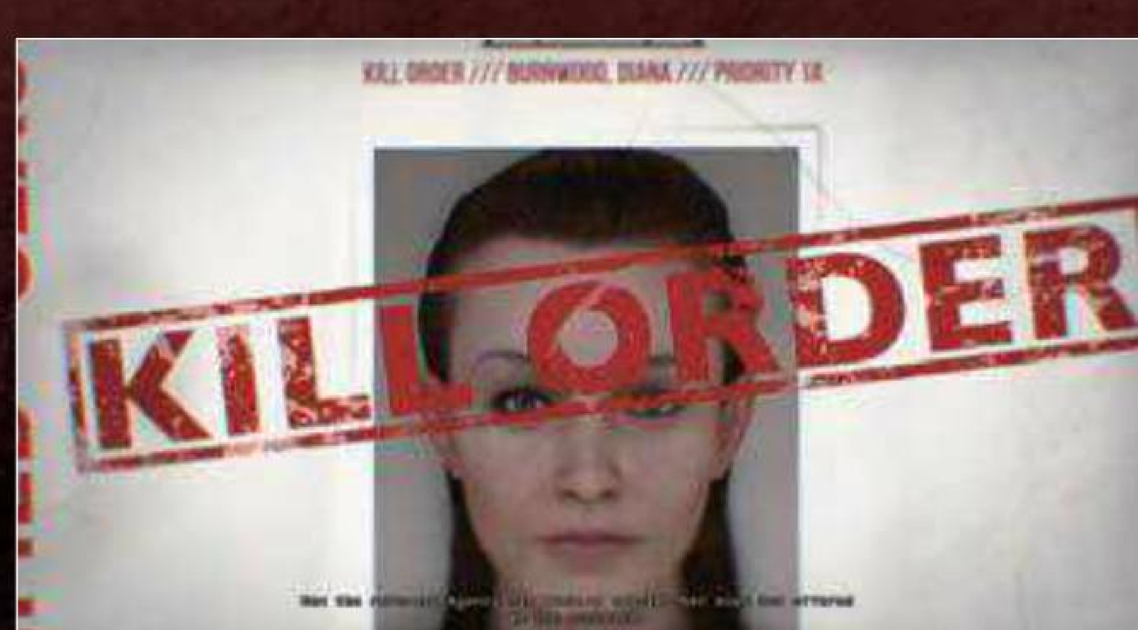
必杀技指的是用手枪进行的特殊攻击技巧，在序章有贴心的教学，这个技巧的发动需要消耗本能槽，发动后系统会将画面定住，玩家可以移动准星来标记敌人的脑袋，出现骷髅的标志就证明能打死，一般瞄头就没问题了，瞄准的过程中本能槽会持续消耗，玩家瞄准完毕可以按X/□键来主动结束瞄准状态，角色就会自动将所有被标记的敌人击毙。倘若本能槽已经消耗殆尽，那么角色就会自动执行已经标记过的射击。发动必杀技把玩家算作被发现，做好要被扣分的准备。

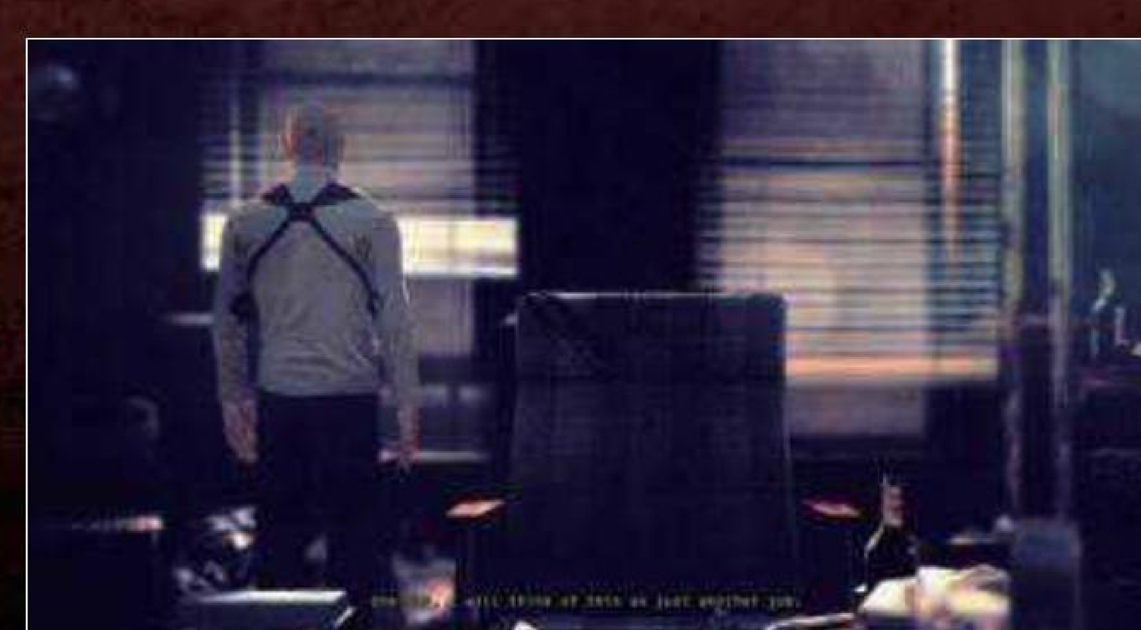
全潜入高评价刺杀攻略 SILENT ASSASSIN WALKTHROUGH

注：本作中不仅刺杀目标的方法多，在通过一些区域时也都有许多种方法，重玩每个关卡至少三次以上是每位玩家都要做的事情。由于职业难度没有任何提示，不利于玩家发现制作小组给玩家提供的各种刺杀与潜入手段，建议各位一周目以普通难度通关，主要目的是熟悉关卡。职业难度可以放到之后再说。下文的全潜入攻略以普通难度为准，大部分关卡都能获得最高评价SILENT ASSASSIN，如果按照攻略的流程来执行且不被发现，解锁47号的全部三个等级的能力加强是完全没有问题的。至于证据，这里主要提供了它们所在的位置，由于不少证据并不一定在流程的“必经之路”上，要想拿到可能要躲过一些额外的敌人，或者经历额外的战斗。不过，考虑到全潜入时没有机会使用各种强力枪械，而游戏中所有的刺杀风格总是要来一一补完的，所以在第一遍全潜入的时候，证据的收集并不用强求，拿走顺手无难度的就行，只为赚点分数，至于全部的证据补完可以交给日后再度挑战时完成，顾虑也会少些。

由于本作中关卡存盘点的设定比较特殊，因此下文的攻略中都有指出那些顺路或者是相对比较近的存盘点。后期关卡的区域存盘点极少，有的区域甚至没有存盘点，不过好在区域划分还算合理。







TIPS 主武器持有：狙击枪有单独的位置，和其他类型的主武器可以同时持有，微冲同样可以双持。

STORY

“戴安娜总是说起他，比如很久以前他们俩的第一次合作，那是我最喜欢听的故事。有时，我希望自己也能像他一样优秀，即使我明白他做的某些事情并称不上是正义，甚至完全无法搬上台面，但我总觉得还是有可能把各方面都权衡好的，这样很不错，对吧……”——维多利亚

是什么导致传奇杀手背叛组织？这不是金钱等利益诱惑能做到的。戴安娜是47号曾经的任务负责人，也是其惟一的负责人，但现在她却删除重要资料，杀死相关特工，背叛了组织。为了消灭这个“叛徒”，组织的指挥官查维斯派遣47号去执行这场刺杀任务。把任务交给47号本来就是个错误的决定，这也是在戴安娜意料之中的，47号和戴安娜感情很深，以至于影响了其下手的果断，虽然戴安娜还是被47号杀死，但后者留给了她说话的机会。

维多利亚本是组织培养的下一个47号，戴安娜同情她的遭遇，不想让47号的悲剧在这女孩身上重演，因此策划了这场“背叛”。要想让47号保护维多利亚，惟一的机会就是在47号来杀死自己的时候，戴安娜已经做好了觉悟。47号答应戴安娜保护维多利亚，不惜背叛组织，然而维多利亚的价值很高，许多人都想要抓住她。47号为了了解谁对维多利亚感兴趣，找情报商人博迪买情报，以自己的装备作为交换条件，47号得到了一个名字——德克斯特。但47号的刺杀并未成功，反而给自己惹了大麻烦，遭到通缉的47号还在逃脱警察的追击，德克斯特就已经派人去抓博迪，而情报商人为了性命和金钱是什么都做得出来的，维多利亚的藏身处暴露，接纳她的孤儿院遭到屠杀，维多利亚也被抓走。

接下来的故事充满了背叛、交易、出卖，德克斯特知道维多利亚对组织的重要性后，准备来一场勒索。而查维斯迫切地要想夺回维多利亚，不惜一切代价，即使支付大量赎金，并下令抹杀47号。47号则要遵守他答应戴安娜的事情，救出维多利亚，杀死查维斯，不让发生在自己身上的悲剧再度重演。

查维斯不相信戴安娜已死，不惜隐瞒上级，调动大量兵力想要确认其是否死亡的事实，但他却不曾想到，这些号称精英的杂鱼根本无法阻止47号……

故事的最后，戴安娜和维多利亚在阳台上愉快地聊天，很难见到两人露出如此开心的笑容，只不过此时的47号是从狙击镜中看到这一幕的。犹豫片刻，47号最终还是放下了枪……

PROLOGUE 私人恩怨
A PERSONAL CONTRACT

GARDENS

本关为教学关卡，因此难度不高，需要自己动脑筋的就几个地方，跟着提示来。进入警戒区后来到目标掩体前，进掩体，抓起面前的扳手往敌人左侧的铁通堆里扔，等他过去查看时通过（蹲着走）。利用倒下的树干做掩体，用精确瞄准把前方的敌人爆头（轻按射击键），然后把尸体藏进垃圾箱。右转能看到网球场处有个敌人，先把网球场进口右侧的存盘点激活，然后再过去用钢丝把他勒死，藏好尸体，右边下去的过道还有一个敌人，同样勒死，藏尸，后文的藏尸体几乎是必须要做的步骤（除非对敌人的路线和推进速度相当有把握，或敌人落单），因此不再重复阐述，倘若有时不藏是特殊策略或者跑为上策，那样会特殊说明。藏完尸体激活右侧的存盘点，进掩体然后往左边移，一直移动到上左侧楼梯再右转下去，从后方接近最左侧的敌人，可以开启杀手本能来确定所有敌人的位置，趁其他人没看到勒死面前这个。开启本能查看出口位置，往左侧走，在出口附近的两个敌人会说着说着就离开岗位了，等他们完全背对出口的时候再走过去，进门。



GREENHOUSE & CLIFFSIDE

进掩体，拿面前的刀，等敌人走过来站定，先瞄左边敌人的脑袋，出红色准星后飞死。过去换衣服，把插在脑袋上的刀收回，尸体扔海里去，同样办法飞死另一个。去右边换上园丁的衣服，下面准备进温室。温室内尽量回避园丁，不用害怕警卫。用本能骗过门口的园丁，进入后走右边，左边的园丁只要蹲下利用掩体就能躲过，节约本能。往前走触发园丁和警卫的对话，躲着等他们说完，画面会出提示，此时用本能能看到右边有个阀门，转动后等一会园丁会离开，警卫也会出门，走过去就行了，别杀他们。走墙壁外侧，快速通过窗户，再往上，把打电话的警卫扯下去，翻进窗，激活存盘点，拿起咖啡杯砸死警卫，瘫痪安全系统前往下一区域。

证据 1/2

CLIFFSIDE区域，瘫痪安全系统后，通往下个区域大门右边的架子上。



MANSION GROUND FLOOR & 2ND FLOOR

进门后先在左边的箱子旁回避一下，楼上有警卫下来，而右边是厨房，里面有厨师，有了他的衣服就能在一楼自由行动了。上楼进入左前方的门里，先捡安眠药再激活存盘点，出门把左边窗帘开关那里的敌人勒死藏好，原路下楼去厨房里，等厨师轰走警卫，两人全部转身就马上去锅里下毒，然后回到房门口的掩体处等其毒发，换衣服后把尸体扔进冷柜，然后马上从前方的门去大厅，到达吧台处立刻往咖啡里下毒。接下来在大厅里等西装男去喝咖啡，他一定会去的别着急，他喝完就跟着，等其“死透”，捡起掉落的门卡，再把尸体放进旁边的衣柜，最后上楼，蹲着走进二楼的目标大门。剧情过后是消耗杀手本能的必杀技教学，瞄准把每个人的脑袋都标记一下就好，撬锁后本关结束。

证据 2/2

一踏进MANSION GROUND FLOOR区域，左转后就能看到正前方有个小茶几（周围有两个沙发），上面放着证据。

1 唐人街之王
THE KING OF CHINATOWN

CHINATOWN SQUARE

初始位置往前跑一点就能看到左边有许多瓶子，拿一个，这一关我们速战速决。推开红色大门，在第二个路口右转走到头，再左转走到头，会看到一些铁网，这时再左转，开启本能就能看到面前摊位右边有河豚，不过有个妹子看着，旁边还有警察。看清警察的位置后观察妹子的行为，她有时会去查看右边的鱼，一看她准备动了就扔瓶子好让

TIPS 其他道具持有：遥控炸弹和钢丝（或其他同类作用的各种绳子）分别单独有空位，其他的道具共用一个位置，包括地雷，捡了新的，旧的就自动扔掉了。

警察把脸转过去，拿河豚并迅速离开摊点警戒区。从拿到这个河豚的摊点右侧往前走，能看到一个里面装有灯笼的炉子，而这个炉子的右侧有个摊位，开启本能能看到摊位里面有一碗吃的，先去正在做菜的老板身边把瓶子拿好，引诱旁边那个警察转过去，然后走过去下毒，下毒时有一定几率能遇到一个服务员正好在店铺里面面对我们，这时要等他转过身去才能下毒。毒下好以后回到炉子那里站着，如果目标没有过来就去目标所在的地方晃一晃，他就会乖乖过来吃了。等目标毒发死亡后，从炉子对面那个祖传秘方招牌下的门离开就行，最高评价入手。

证据 1/1

目标起初所在亭子里的桌子上。

2 终点 TERMINUS

TERMINUS HOTEL

到达宾馆门口后，不要直接走大门，从左边的梯子下去。来到有警卫的区域后，先捡起道路右边的扳手，往前走一点，扔向右边的墙角，警卫会过去查看，勒死后先拖到安全的地方再换装，以免左边有工人回头，把尸体从我们爬上来的地方踢下去。上楼后前方有两个人，蹲着从右边的楼梯绕一下就能通过，接着就贴着最右侧走，很快就能看到电梯，此时电梯旁全是工人，去电梯门口按一下好让电梯下来，然后去电梯的后面蹲下来躲着，电梯到的时候刚好过来一个警卫老头子，要想看清楚他的动作，可以贴着电梯的外侧走左边，等他转身背对电梯门就赶紧坐上电梯。



证据 1/2

从宾馆正门进去，右边有个有铁窗的房间，证据就在这个房间的桌子上。从右侧的门进去，左转，再左转即可到达。

UPPER FLOORS

出电梯后右转再右转，往前走一点能看到左边有个铁门，走进去快速弄坏音响（等女仆走过去），利用音响本身的掩护警卫刚好看不到，接着进入音响左边的门，进去后立刻躲进右前方角落的衣柜，然后从里面窥探房间里这个人的行动，等他发现音响有问题出门后，从衣柜里出来，走进这房间的里屋，从床旁边的窗户翻出去，爬上梯子后激活存盘点，松口气先。另外，如果破坏音响前发现有音乐传出来，那证明这个家伙刚好在演奏，可以在破坏音响后先在门边进掩体，然后开门，要是发现他站位合适，可以直接进去，保持在他身后等他出门就行了。（也可以一直等到音乐结束）

在第一个窗户旁边把老头子拉下去（他就会在这两个窗户处走来走去），然后从小地图上根据警卫面朝的方向来决定从哪个窗户翻进去，上钢丝勒死后将其扔出窗外，注意这里不管选择从哪边翻，最好都是警卫刚转到另一侧去的时候，时间才来得及，一般来说快靠近警卫的时候他差不多也要回头了，速度要快，另外这个屋子有三个门，一架钢琴其中钢琴键盘对着的门是关着的，而相应的区域里分别有两名警卫在走来走去，只要速度够快他们是看不到的，担心的话可以多用本能观察，从钢琴左侧的门进入后，左侧的房门就是目标，不过这里有一个警卫在巡逻，等他背对房门再进去就行了，由于房门的锁要撬，因此要等他刚转到右边的时候就过去，最后从右侧的通风管道爬进去。



证据 2/2

在 899 房间入口的左侧，也就是钢琴键盘对着的那扇门后面，有个桌子上放了几把枪，证据也在桌上。

3 逃亡 RUN FOR YOUR LIFE

BURNING HOTEL & THE LIBRARY

往前走翻出窗户，最后从红色铁梯爬上宾馆顶楼，绕到最近的一个警察身后，用刀将其杀死并拖到一边换衣服，枪也拿走以备不时之需。贴着右边走，利用好掩体，出口在前方，需要走左侧的楼梯下去，有个警察刚好在那里，不过他会走动的，在楼梯的右边待着（有掩体可用），等其走远些再动身，这个过程基本没有危险，不会被识破，如果担心的话或发生了意外，可以在敌人识破我们之前用本能混过去。

剧情过后松手跳下来，从左边下去，等右侧的两个敌人走过去，我们笔直往前，前方的敌人会往左前方的角落走，徒手掐晕他还是放过就看各位了，反正掐晕了之后记得把尸体放好，还能赚点本能槽。利用掩体从左边门进入，出口快到了，但敌人非常多，利用掩体往前推进一点，有个警察会主动靠近我们这边，这时等其站定，然后看房屋左前方角落里黄色的亮光，那是存盘点。过一会灯突然熄了，这个警察就会在这里转悠，从最左侧摸过去激活存盘点，然后返回存盘点旁边的掩体。这时各位可以看看自己的本能槽，如果几乎全满的话可以悄悄来到左边门口，利用伪装直接走到大门那里，背对全部敌人就不用再伪装了，本能是够用的。最后从上方的出口离开。要是之前没打好，读取了存盘点的话，敌人的位置可能会重置，不想等的话还是可以接近左边门口，用本能走过去。



证据 1/3

在 THE LIBRARY 区域，中央大厅雕像正下方的桌子上。

PIGEON COOP & SHANGRI • LA

落地后马上往前跑进房间，进掩体，这个直升机很烦人，要利用墙壁这种密不透风的掩体才能保证安全，而且还一定要进掩体一段时间才能暂时消除直升机的警戒，慢慢走，利用掩体间的切换，如果最后总是差一点就被发现了，可以干脆直接跑过去。反正下个区域是不会受到这个部分影响的。

右边是门，但有个警察正准备走进来，立刻去左前方角落里躲着，这里有个通风管道，可以爬出去。贴着左边走，还是换掩体策略，主要还是躲直升机，快到出口时有两个警察在那说话，等他们说完就会分头行动了，也离开了碍事的位置，最后利用那个比较高的掩体来挡挡，一口气走进门。

往前走的第一房间全是平民，不管他们，有个疯子会抱起某植物去塞厕所，厕所里有急救箱，有需要可以取用。不用的话就直接蹲着进左边门，用掩体等那两个警察散开，这时刚好都是背对我们，立刻出掩体从右前方的门出去。到岔路口，看到左边有警察在跟平民沟通，而目标电梯的前面还站着一大坨的警察，发动本能从这个警察身后通过（主要是为了防电梯前面那一堆），从左手边的第二扇门进去，然后把音乐打开，接着开始弹琴，等警察们都进来，观察地形，他们差不多就位我们也可以走了，利用本能从右边门出去，出去后就基本安全了，叫电梯离开。

TIPS 致命投掷：致命投掷也是无声的杀人方式，除了刀可以直接用来飞死敌人，一些尖锐物体也可以。想知道这把武器能不能使用出致命投掷，只要装备一下武器，瞄准敌人脑袋，看会不会出红色的框就行了。

证据 2/3

在 SHANGRI·LA 区域，一到达这里就顺着路走，在厕所前面左转，这个房间的左边角落有个人睡在地上，头上还有个舞厅用的灯在闪，这个人右侧的窗台上就是了，旁边那个房间还放了一些画板。

TRAIN STATION

走正门会要命的，打开左边的门，马上躲到左边的掩体后面，等警察靠近后出现攻击提示就可以拉过来掐晕了。往前走能看到一堆全副武装的警察，利用右边的柜台躲躲，等他们全部离开背对门口就马上出门，混进人群。人群里看起来安全，可附近的警察也不是很好辨认了，多用本能。先别上天桥，而是走右前方小屋的外侧，从窗户翻进去，蹲下笔直走再右转上铁梯，不要管右边打电话的人，操作控制系统后激活存盘点，然后原路返回上天桥，路上用本能足够了，下桥前的那一刻也是，最后混入人群调整站位，等车来了就上去。



证据 3/3

刚到 TRAIN STATION 区域，从正前方的门进去，顺着路一直走，在快要到达进入站台的大门前（门口会出现一大堆特种兵），下楼前右边的柜台上。

4 猎人成为猎物 HUNTER AND HUNTED

COURTYARD & THE VIXEN CLUB

往前走一段路，稍后的右侧路口远端会有两个敌人，蹲着快速通过就行了，然后去抓左边那个落单的家伙，随便怎么处置他，反正需要他的衣服。出门立刻笔直往前走到头，右转后在岔路口左转走到最里面的房间，激活存盘点，然后出门左转上楼梯，利用第一台警车做掩护，下面要去最左侧，也就是左前方警车的左边，那里有个敌人在巡逻，过去的时候蹲着走，可以稍微用本能混一下。到达后用柱子躲一下，把巡逻的敌人掐晕，藏尸体的时候利用柱子的掩护基本无问题。然后顺着最左边一直摸过去，右转翻下去，撬锁进门。

来到俱乐部门口，正门口有三个人，所以从左边爬上墙壁，翻进窗户，进屋的桌子上就有一个证据和门卡，往前走一点右边的箱子上还有一把装了消音器的手枪，这是好东西赶紧收下。下楼出门发现个妹子，从左边悄悄走出去，因为这本是员工才能来的地方。推开俱乐部主房间的大门，一眼就能看到我们的目标在吧台里，这里只能等机会杀他，不出意外，他会在训斥完员工后先去看妹子跳舞，那里闲杂人等很多，不便下手。不过之后他就会去上厕所了，站在厕所门外的右侧（注意经过门口时员工会警惕，速度要快，因为老板在里面吗？-_-b），过一会目标会叫员工出去，提前准备好钢丝，先弄死外面的员工，藏好尸体，然后进去弄死正在洗手的目标，再去刚才藏员工尸体的地方把衣服换上，接下来我们要回到刚才目标看妹子跳舞的地方，左拐，激活存盘点后进门。进门后立马上旁边的楼梯，撬锁进去。



证据 1/6

COURTYARD 区域，从地下道出来，院子里停着几辆警车，中间那辆警车的车头上就是了。

证据 2/6

THE VIXEN CLUB 区域，从窗户翻进俱乐部，一进去对面的桌上就是。

DRESSING ROOM & DERELICT BUILDING

蹲下，往前走一点进掩体，通过切换掩体来到女孩子的更衣室，绕到刚才那几个人另一侧，上楼。进入小地图提示的房间里，调查桌上的电话。

剧情过后往前推进，尽可能沿着外侧走，经过墙壁裂缝处时一定要蹲下，不然会抓个正着，接下来接着绕右边外侧的大圈，在尽头处左转，此时右前方的房间里有霰弹枪和急救箱，而笔直往前就是存盘点。将存盘点激活，回头准备右转，不过由于那条过道里会有一个拿霰弹枪的警察巡逻，所以先在墙角观察一下，等其转身进门就跟过去，然后一直跟在他身后，确定不会被中间那一坨警察从墙缝中看到就立刻出手勒死他，然后离开别管尸体，出门右拐用障碍物挡一下，接下来的楼梯处还有一个胖子，他站在两段楼梯衔接的地方，我们则空手躲在楼梯右侧的边缘（进掩体状态），出现攻击提示后就掐晕他，然后小心扔进角落的柜子里，左边的警察们是看不到的，离开。



证据 3/6

DERELICT BUILDING 区域，有一堆警察聚集在房间中央，以面对通向出口的道路为基准，证据在警察聚集位置右手边的墙洞下方，还有外面的灯光照在墙洞这里。

CONVENIENCE STORE & LOADING AREA

顺着路走到头，通过悬挂来到建筑物外侧，翻身进窗户，掐晕警察，速度要快，至于他的衣服可要可不要，调整一下准备下楼。下一段楼梯进掩体，开本能能看到有个餐馆的工作人员在吸烟，等下得弄到他的衣服，先耐心等过来巡查的警察离开（他第一次转过身时会突然回头一下子），然后摸下去掐晕，扒衣服扔垃圾箱，下面只要注意别被其他店里的师傅们看出来就行了。准备进店里，门口就有一个店员，这家伙要是搅和那锅东西就好说，不然就到处晃悠，提前利用本能伪装过去，顺着路走，左转下去，左边有店员在被警察问话，走进对面的房间关上阀门，然后从右边观察外面柜台里的妹子，她跟警察说完会离开柜台去店里转，到门旁边进掩体开门，确认安全后出去，门口就有个隐藏点可以利用，或者直接用伪装过去。不算刚才背后那个被问话的，一共就剩下三个店员要搞定了。这个乱逛的可以轻松躲过，右前方那个结账的用伪装过去，下个区域就剩下一堆警察和左前方那个不知道是在呕吐还是干啥的店员，先马上右拐能看到出口，然后立刻用旁边的障碍物躲一下，因为那个店员吐完了会转身回店里，等他离开我们就能出去了。外面还有几个警察在搜查，不过这身衣服绝对安全，最后撬锁的时候别被看见就行了。

证据 4/6

CONVENIENCE STORE 区域，快要出店铺的最后一个收银台里面（门的右边），在收银机的旁边。

证据 5/6

LOADING AREA 区域，惟一房间里的桌子上。

CHINESE NEW YEAR

这里有三个目标，按照右上角从左往右的照片顺序来编号，分别为目标 A、目标 B、目标 C，后文的多目标也是以这个编号方式来说明，不再重复阐述。一开始他们的位置比较近，可惜不能下手，等他们解散后跟着左边那个走，也就是目标 C，跟到他跟一个店员说话的位置，用旁边的摊点当掩体，这里我们的服装会给我们添乱，时刻注意别被任何一个摊点的商贩发现，蹲下按住跑步键基本无问题（如果手上没有吸引注意力的物体在移动中顺手拿个）。目标 C 与店员对话

实用技术 攻略透解

TIPS 掩体切换：进掩体状态时，移动到掩体边缘会出现按键提示，按A/×键角色会自动移动到下一个掩体，这个技巧在一些敌人聚集的位置很常用。

完毕后会换地点，他们从左边上坡后右拐了，但是那边有个死也不动的警察，因此我们直接从右边绕过去，中途激活存盘点，然后进掩体看戏，这时能发现他们走过来的通道那里有个吊着重物的东西，等他开枪打死店员后走到重物下方时点掉吊重物的核心部分，解决目标 C（如果没有无声手枪，可以在他杀死店员后用菜刀飞其脑袋，但是会吸引旁边的警察过来，只是不会发现我们而已）。成功后原路返回，不出意外的话，这时去找目标 A，他要么在打电话，要么就已经前往了某个和警察会面的地点，趁着门的警察转身就左转下楼，然后用掩体等时机，他们对话进行到目标 A 去看里侧的枪时，警察也会转身，赶紧摸过去把桌子上的东西拿走，再去右边角落躲着看戏，他们发现交易的东西不见了就会吵起来，最后警察把目标 A 打死了，等他电话打完就掐晕他并藏尸，如果讨厌店员服惹的麻烦可以换上警察的衣服。最后只剩下目标 B，他这时应该站在固定的位置不动了，那里也是一片警戒区，如果门口的警察站着不动，就扔东西让他走开，然后去左边激活存盘点，趁目标不注意把旁边的油管弄漏，开启本能能看到油慢慢漏到旁边的炮竹那里了，等他开始烟抽并打电话，我们可以从墙上的洞翻出这个区域，去出口那里等着（和之前唐人街关卡的出口一样），等开始放鞭炮就证明目标被解决了，我们放心离开就行，当然，你也可以选择留下来见证这美妙的景色。



证据 6/6

一到达唐人街区域，就左转走到头，在“× 舞学院”的牌子处右拐，走到头，有个警察在门口巡站着，走过这个警察，前面一堆烂箱子右边地上放着证据。

5 紫檀木 ROSEWOOD

VICTORIA'S WARD & ORPHANAGE HALLS

抱着维多利亚走，在电梯门口左转，躲在白色的门帘之后，等敌人走过去再进电梯。爬上去后等两个敌人散开，把落后那个用钢丝勒死，换衣服后扔掉。往前走两个敌人在殴打警卫，右边站在必经之路的那个敌人看不到身后，蹲着从右边摸过去，顺手拿了最近的第一个保险丝。往前走进掩体，两个敌人对话完毕后有一个会离开，用钢丝勒死落单的，下楼激活存盘点。在岔路口先走右边大厅，左边前方那个是最后拿的一个，不用着急，大厅的敌人过会就会到中间开会，如果他们一直不动就往前走一点，触发一下（比如去左前方的墙壁处躲着），蹲着换掩体就能过，贴着右边一直走能捡到第二、第三个保险丝，只要蹲着走并移动流畅就行了，敌人没那么快识破我们。拿到第三个保险丝后立刻返回，还是蹲着走，敌人刚开完会基本不会有问题，然后走刚才没去的那个门，进去后利用长凳躲一下，因为从小地图上可以看到我们要打开的门后面刚好有个敌人，等他走过去就行了。拿到最后一个保险丝后，直接移动到目标房间恢复电力。



证据 1/2

ORPHANAGE HALLS 区域，从坏掉的电梯跳上去，马上右拐下楼梯，左转出门再右转，会来到有几个敌人在聊天的房间，证据就在这个房间中央的桌子上。

CENTRAL HEATING

等两个人说完话散开，去右侧的通道，速度快的话两个人都是发现不了我们的。往前走有两个敌人说话，从右边绕过去，从小地图观察敌人的站位，等其中一个背对我们要走的方向就赶紧通过。最后一个二人组有其中一人死也不动，刚才攒下来的本能槽就用在这里，伪装过去即可。开门后有过场，然后直接跑到目标处，将所有人爆头。

证据 2/2

路上遇到第二组敌人的位置，证据就在他们所处位置左前方的掩体上。

6 迎来曙光 WELCOME TO HOPE

GREAT BALLS OF FIRE

先去右边的厕所，把警察弄晕换上衣服，再回头去厕所门拉下开关，接着整个酒吧的不少人会起冲突，要的就是这个效果。转身从左边的通风管道爬过去，右边有一把霰弹枪，而正前方那个像电视机一样的东西那里有本关的惟一一个收集。推门出去，贴着右侧走，由于各种闹事，警察们都没空看我们了，如果有胆敢对我们出手的混混只要将其放倒就行，不会扣分的。笔直走到房屋最里侧，跟吧台的服务员说话即可。

证据 1/1

在初始位置右转进厕所，厕所的左边角落有个通风管道，爬过去到达一个房间，左前方小电视旁边放着证据。

7 博迪的礼物 BIRDIE'S GIFT

GUN SHOP

枪是我们的,但可以看却不能摸,真可恶。按照店主的要求，比赛赢了外面打靶练习处的妹子就行了，她的分数是四百七十一分。如果选择打靶的话，首先要在枪店里选一些好枪，其实双枪很好用的，不用担心子弹不够。准确爆头加二十分，稍有偏差就是十分，甚至一分。打躯干部分的话最高才七分，不推荐，要想赢妹子只能多爆头，两分钟的时间基本只能靠爆头来赢。需要注意的是，本能槽够用的话是可以发动必杀技的，推荐在同时出现多个目标的时候使用。

要是实在打不过妹子或者不想跟她比，我们还有第二个办法。出店在打靶的地方右转走，在一个面对我们的工作人员面前停下，注意看右手边有个门，进去后左转能看到一个通风管道，右边的警察看不到我们，放心爬进去。出来能看到一个保险箱，不过这时打不开，先用左边的掩体躲着，店主会进来，等他在书桌前发呆就过去掐晕，把掉落的笔记本捡起来就能开锁了。拿到钥匙后从通风管道里爬回去，回大厅拿枪离开。

证据 1/1

从枪店柜台那里的门进去，并推开这个房间一层的门出去，沿着壕沟走能绕到靶场的后方，那里有一个需要门卡才能进入的门，里面柜子上的小电视旁边放着证据。而门卡就在枪店的柜台上，离我们的枪不远。

TIPS 证据收集：对证据的具体位置和周围的敌人配置没有把握，又想节约时间，建议在通关后选一下简单难度，参照攻略中给出的证据位置提示直接跑到证据那里，心里有底了再换正常难度回去拿。

8 绑架兰尼 SHAVING LENNY

STREETS OF HOPE

往前跑，有两个目标就在面前，可惜不能杀。先去右前方的小木屋，进掩体掐晕落单的警察，先把他的尸体从进来的窗口扔出去，再放进旁边的垃圾箱，等会再来换装。回到路中间，两个目标的对话差不多结束了，他们解散后跟着目标 A，他站在小木屋那里抽烟的时候，可以把他推下去弄死。目标 C 应该会在小商店和妹子说话，如果他在店里，那么就别进去，等他出来去修理厂，就进店，到左侧去把收音机打开，然后蹲着从柜台右边上楼，躲在门口换上钢丝，等目标 C 再次上楼就可以勒死他了。回垃圾桶那里换上警服，走修理厂的右边通道，用车子做掩护，这条路的尽头有个警察和修理工，往左边扔杂物把警察吸引过去，右转进去，并从左边门上楼梯，右侧的房间里有存盘点，另外这里也是目标 B 会进来的地方，由于有警服在身，可以在门外就勒死他。最后从提示的位置离开，趁门口那个警察转过去吸烟的时候，或者扔东西引开他，这个锁需要撬开。



证据 1/2

从修理厂的正门上二楼（走过修理区域），上楼后左转，能看到右前方靠墙的桌子上放着证据。

BARBERSHOP

这里有三个目标，但兰尼是要绑架的，所以不算在右上要杀死的目标之列。从左侧的缺口下去，爬上建筑，翻进第一个窗户，从二楼走道绕过大厅，下楼后换上理发师的衣服，接下来就无敌了，区域里的所有人都认不出我们。去大厅，什么也不管进厨房右边的门，拿到里面的打火机油，这时再回大厅的话兰尼就去理发的地方了，跟过去等他坐下，打晕他，再把他拖到大门左边的桌子后面。回大厅，从右侧的楼梯下去，把打火机油跟辣椒油换换，然后转身回大厅，把厨房那里的炉子打开，暂时不管先去外面，等目标 B 过去用小弟拿来的油烧烤，然后就有好戏看了。回到屋内，在厨房右侧的小屋里站着，等目标 A 面对炉子的时候换上无声手枪，对着炉子点一枪再立刻把枪收起来，然后他就被炸飞了。最后拖着兰尼离开。

证据 2/2

建筑物一楼客厅中央，正在播放节目的电视上方。





9 穷途末路 END OF THE ROAD

THE DESERT

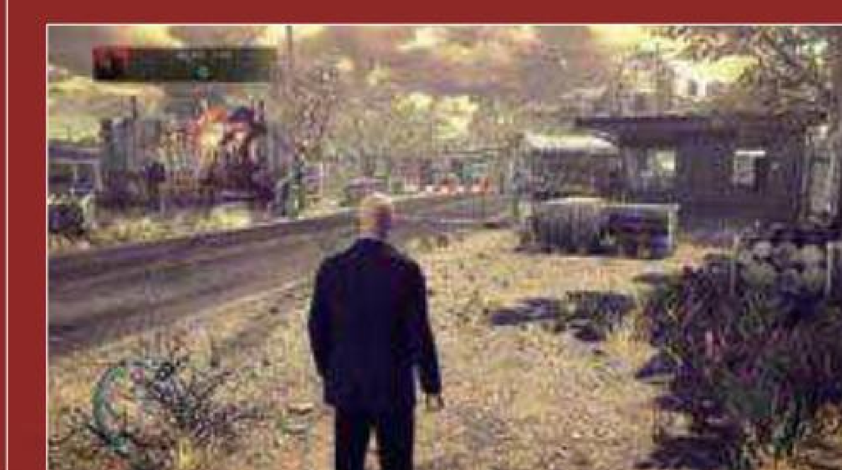
不杀有剧情成就 / 奖杯，大家看着办吧！

10 德克斯特企业 DEXTER INDUSTRIES

DEAD END & OLD MILL

一开始就快速接近右边值班室的窗户，翻进去后马上进左前方的掩体，也就是门的右边，等那个看着窗户这边的警卫一转身就去把安全系统关闭，再立刻换上钢丝勒死门口的敌人，先从控制安全系统电脑的左边窗户把他扔出去，自己也翻出去拖到障碍物后面，换上衣服，然后藏进箱子里，对面那个人看不到的。等对面的敌人回到值班室看窗户，我们就顺着右边一直走，这条路非常安全，一直走到第二个值班室，先去窗台下面躲着，触发两名警卫对话的情节，然后去左边的掩体，躲过对面警卫的视线，等值班室两名警卫说完，有一名会离开，此时从窗户翻进去关掉安全系统，再从另一侧的窗户翻出来，对面那个警卫站位远，算不上威胁。用伪装笔直往前走，这里主要是为了骗身后值班室的那个警卫，快到右前方门口的时候再伪装，进屋后马上右转，撬锁，只要速度够快，左边那个警卫是走不过来的。

往前走破坏电源，然后回上楼梯的地方躲着，等一个警卫进门后就能从右边通过了，走到前方楼梯口处先拿到桌子上的门卡，然后躲在左边大铁罐的后面，这敌人杀了没地方藏，如果不在意扣一百多分，直接弄死就行了。在意的话可以等两个来回，先在铁罐那里等这个警卫下来，背后的两个修好东西后归位，然后就躲在木材后面准备绕过他，又或者在第一遍的时候直接伪装过去。



证据 1/4

在 DEAD END 区域，通往 OLD MILL 入口所在的地方是小木屋的右侧，这个小木屋的左侧有个房间，墙角的桌子上放着许多小电视、显示器什么的，证据也在上面。

证据 2/4

在 OLD MILL 区域，有两个敌人在看电视，证据就在那个电视机的上方。

DESCENT & FACTORY COMPOUND

往下走，把窗户那里的警卫扯下去，翻进窗户拿个锅，哦，不对是地雷，然后再翻出去，走过窗户继续往下走。准备进门前开始伪装，进门就马上左转下去，先激活存盘点，转身继续下楼（楼梯口就在存盘点的前方，别又上楼去了）。下楼别出楼梯区域，进掩体等两个警卫开门，跟过去的话连门卡都不需要，这两个人一路不会回头，但最好还是保持一点距离，每次等他们稍微走远点再跟，右侧的警卫只要蹲下就无问题。跟着他们来到一大堆警卫开会的位置，利用矿车，换掩体到大门前，等他们全部解散，那个头头就留在门口不动了，等进门去的警卫稍微走远点就利用伪装进门。在拐角处等等，两个警卫结伴去聊天，等他们走一会就蹲下从右边绕，左边的警卫没有什么威胁，一直跟到他们在护栏前站住，我们就可以直接左转下楼梯，但别下到底，因为还没有开启电源。他们两个说完就会走，再去他们刚才所在位置的右边拉下电闸，最后下楼梯就行了。

出洞捡起狙击枪，掐晕警卫放进箱子，从右侧的木楼梯上去能拿到额外十五发狙击枪子弹，这里也是一个狙击点，枪上有消声器，打不打看各位了，各人建议换个周目

TIPS 常备道具：可以暂时没有枪、但别让手里没有牵制敌人用的道具，管它是酒瓶还是玩具，手里总得拿一个，不要等到关键时刻才发愁脚下找不到东西。

再来大开杀戒。趁警卫不注意，在桥的右侧边缘使用悬挂，一直往右走，等最靠右边的一名警卫背对我们的时候就马上爬上来，蹲着过桥，右拐走，在左边房屋的右下角找到通风管道，爬进去前先激活旁边的存盘点。出来右拐，贴着右边走进入一个像库房的地方，外面有个穿西装开跑车的在打电话，拿到他的衣服就好办了。由于那个穿西装的很磨蹭，这里我们先进里屋把那个发呆的警卫掐晕，拿了他背后桌子上的门卡，这个房间另一侧的角落里还有个存盘点，等会换了西装再来激活。去跑车所在的大门，在门的右侧进掩体，那个人跟警卫说完话会在门口打手机，走着走着就过来了，拖进来掐晕（必须在进掩体的状态），不会引起对面警卫太多的注意，往右边拖一点再换上衣服，扔进右边门外的垃圾箱，把刚才里屋那个警卫的尸体也扔进去，最后回里屋激活存盘点。从建筑物的大门光明正大地走进去，叫电梯，等里面那个蠢货把电话打完，进电梯就行了。



证据 3/4

刚到达 DESCENT 区域，从外侧的木制楼梯一直下到最底层，这时必须要进屋子，在门口附近就有两个敌人，最靠近门口的右边那个家伙左手按着的就是证据。

证据 4/4

在 FACTORY COMPOUND 区域，德克斯特公司办公大楼中央的柜台上。

11 死亡工厂 DEATH FACTORY

TEST FACILITY & DECONTAMINATION

往前走，进入右前方的门，拿到门卡后出来，用其打开刚才正前方的大门。进去后能看到火警的开关，按一下后马上去左边门的左边角落进掩体（不进掩体当心系统判定你隔着墙被看到哦！），警卫过去摆弄火警开关的时候在他背后等着，等其把它修好再掐晕。尸体拖到有遮挡的地方，再玩一次这个把戏就行了，最后进去拿到秘密档案，至于那个被审问的普通职工，可以干掉他扒衣服，不过这里已经有两具尸体没位置藏了，还是别给自己乱减分的好，换警卫的衣服就行了。回刚才拿门卡的房间打开密道，坐电梯下去。

电梯停下后右拐，沿着最右边走，顺手拿个扳手备用，两个警卫处先在左边等一下，他们离开后继续，这条路的尽头有个警卫，先走到尽可能的近，然后躲到右边，马上用伪装通过并上右侧的梯子，上梯子的时候是安全的，上去后立刻蹲下，这时我们的目标刚好拖着假腿走出来了，换上钢丝，这时还不能动他。他下楼走了右边，我们就直接翻窗户过去，等他出右边门后往前走一点就将其勒死，立刻把尸体藏进箱子，接着应该两个警卫刚好从身后的门那里出来，用伪装重新进门，关闭安全系统，回刚才爬上来的铁



梯处，快速滑下去，一路伪装走到出口。

蹲着走，跟着这两个员工去澡堂，等他们开始洗澡就扭阀门烫死他们，好吧其实也没有烫死，这时回到外面换衣服的地方，警卫会去澡堂确认情况，这时能看到一个穿蓝色衣服的研究员，就是要他的衣服。等警卫进澡堂左拐后（一定要等他左拐），再过去掐晕研究员，把尸体拖到澡堂外面的垃圾箱，扔进去换装。需要注意的是，这里要打三个时间差，一个是警卫去修澡堂阀门、一个是右边穿黄色衣服的普通员工离开，还有一个是黄色衣服的员工从正前方的门处走过来。如果想更好掌握规律，读取一次存盘点反而更方便，一开始直接去澡堂扭阀门，别耽误，然后回澡堂换衣间躲着，等警卫左转去修阀门，马上完成剩下的步骤，时间就绝对足够了。有了这身衣服就无敌了，去把安全系统关闭，离开。

证据 1/3

在 TEST FACILITY 区域，要刺杀目标的地方，进入一开始目标所在的主控室，以背对实验主控台的方向为基准，证据在左边靠墙的桌子上。

证据 2/3

在 DECONTAMINATION 区域，澡堂右边的办公室，有三个敌人在看电视，证据就在房间中央的小桌子上。

R & D

这个部分蓝色研究员的衣服就不稀奇了，所以要当心。下楼梯的时候数着，进第四个门，中途会遇到目标 A，等他过去我们再走。进门后能看到存盘点，现在不要去激活，先去房间的角落找到一罐可燃物，然后从这个房间内通往上一个房间的楼梯走上去，给绿色的液体里加点料，再回到刚才连接两个房间的楼梯处或存盘点房间的窗户那里，等着看戏。目标 A 被解决后激活存盘点，去底部找目标 B。下楼到底部后走右边楼梯，然后绕进右手边的小房间，稍微用掩体挡一下就可以了。这个里面有一台仪器，还有一个研究员，我们要做的就是蹲在控制中央那个椅子的控制台旁边，等目标 B 进来并坐下，可能要蹲好一会，耐心点，反正 47 号站起来也不会头晕，要是来这个房间前目标 B 刚好在里面，就别急，等他出来再进去，稳妥至上。启动仪器后欣赏一下过程，不枉我们蹲了这么半天。等一个警卫进来确认状况，我们可以放心走出去，然后从左边绕到对面的出口处，那边的人要稍微少点。躲在白布后面等两个研究员说完，有一个会离开，伪装骗过那名站着的研究员，走远点再松开本能键。按下开关后，等通道连接上还需要一定的时间，在仪器后面躲着就行了，进门后一顿破坏，离开。



证据 3/3

在设施最底部的环形区域，右手边最靠近出口的那个空椅子旁边的桌子上。

12 拳击之夜 FIGHT NIGHT

PATRIOT'S HANGAR & THE ARENA

这一关我们要先拿到拳击手的衣服才能获得进门许可，也就是一定要弄晕他，这里警卫很多。往前走一点右转，贴着左边走到头，往上爬再翻下来，动作快就没危险。顺着左边一直走，能看到一个落单的警卫，进掩体掐晕他，换衣服藏尸体（开本能找箱子），速度快点，因为马上会来两个巡逻的警卫，和他们打个时间差就行了，绕过他们很容易。等他们分头走后，看到距离够远，就先把左边的掐晕，再去掐右边那个，最后再一起藏尸体。现在后边基本是安全区了，去车那里把发动机破坏，一个教练会来修，掐晕藏好，然后去后面捡点杂物往

TIPS 捡了就扔：本作的挑战中，要求玩家收集本关所有的武器，其实你不必真的使用它们，拿一下就行了。要是舍不得扔掉本来就有的各种武器装备，可以在拿了新的武器后马上换回来。

车的后轮那里扔，如果来的是教练就掐晕放进柜子里，要是拳击手本人就方便了，直接掐晕换上衣服，去右边门进去。

战斗的部分全是QTE，轻松搞定对手，最后离开前别忘了在窗口收回自己的枪。



证据 1/2

在PATRIOT'S HANGAR区域，这个大房间右边最远那个角落的黄色箱子上。

证据 2/2

在THE ARENA区域，杀死目标后不要从正前方的大门离场。先右转去吧台里拿了门卡，然后上楼，在第一个需要使用门卡的大门处左转，一直走到底，来到教练们所在的房间，左边的电视旁边就是证据。

13 圣徒来袭 ATTACK OF THE SAINTS

PARKING & RECEPTION

爬出去，一直往前走，换回自己的衣服，沿着走廊走，躲进左边的冰柜，等两个敌人和目标B过去，出来拿好钢丝，等前面两个敌人走远点再勒死目标B，放进冰柜，然后去两个敌人所在位置相反方向的拐角躲好，直到其中一个敌人往回走一点趴在走廊栏杆上，勒死拿衣服，藏冰柜，下楼，路上顺便激活存盘点。利用掩体去右边一楼的角落里拿老鼠药，原路返回楼梯口，去左边的车那里，然后从左边绕大圈，路上还有炸弹可以拿（一定要拿），必经之路的门口站着个敌人，不过从他左边蹲着走过去就行（从最左侧开始走），到下一处等幸存者被杀死，敌人也会跟着离开。往前走进掩体，往前移动到两个敌人说完话后开始巡逻，继续往右推进到底，如果本能槽够的话，就利用伪装通过，来到目标A喝咖啡的地方，就在吧台里来回躲，这时对目标A下毒是来不及的，要等她喝完后再来第二次。过会左边两名敌人的位置会换其中有个会往这边走，等目标A走了之后利用时间差，看好两名敌人都没看这里的时机就出去在咖啡里下毒，再马上往前走右拐躲在掩体后面，这里很安全，等目标A喝下东西身亡后，一个敌人刚好会从面前走过去，接着就可以马上从出口离开了，门要撬开，但没什么危险。

面前有急救箱，利用掩体通过面前的两个人，走最右边的门，右侧外围往前走，来到一个垃圾箱和轮胎的组合处，调整一下利用本能直接走到加油站右边的车后面，在车尾那里换上炸弹等着，等两名目标汇合，把炸弹扔到离她们最近的位置，引爆就行，等其他敌人都涌过来的时候，可以看情况，因为这个门要撬开，如果时机不好不用强求，回刚才轮胎那里等着时机，看其他敌人背对出口就可以过去撬了。

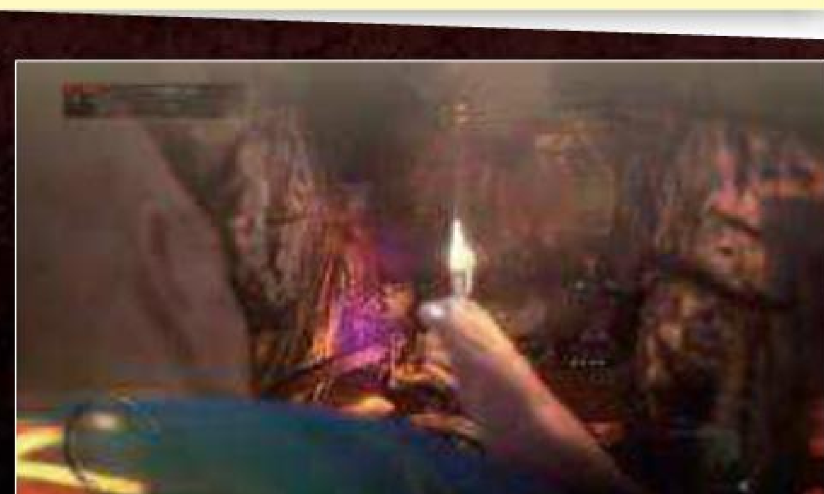
证据 1/3

在PARKING区域，下楼后有很多车停在那里，证据就在前方大门右侧的蓝色卡车左边。

证据 2/3

在RECEPTION区域，在出口附近的位置，停着许多车辆。在加油站左边的那辆黑色车尾部旁边的箱子上。





CORNFIELD

等前方一大坨人解散，进田地里往前慢慢移动，可以开本能看敌人所在的位置，别撞上去，来到最近的一间小木屋附近，右边绕大圈来到小木屋的左侧，把电线接上水管，等目标A进门洗手，从小地图上看见她不动了就证明正在洗，拉下开关就可以走了。就在这个小屋的后方有个存盘点，激活。继续往下一个目标推进，敌人会慢慢往前走的，先进左边的田地，趁敌人不注意再移动至右侧，目标B会走到右边的田里，还挑衅，别理她，等她走到非常靠右其他敌人相对比较远的时候就可以动手了，这里不好藏尸，把尸体稍微拖远点就不管了。一鼓作气接近最后一个目标，注意看场景左上方有重物，记得之前唐人街玩的那一套吗，这里用同样的方法，等目标C走到下方的时候，把重物打下来。目标在走到重物正下方前会停一会，要算一定的提前量，建议在左侧的草丛里蹲着瞄准，草的建模挡住了也没关系，不影响射击，只要位置估得是对的就可以了。最后等其他敌人恢复正常，从右边绕到提示的手机所在位置，用伪装移动到电话的正上方，然后按拾取键捡起来。



证据 3/3

在CORNFIELD区域，经过第一处空地的小木屋后顺着路跑，能看到前面停着轿车和房车，就在这个区域中央的掩体上方。

14 施考齐的法律 SKURKY'S LAW

COURTHOUSE & HOLDING CELLS

法官在对面，我们需要他的衣服，可惜不能直接冲过去。转身回大厅，右转出去，再右拐来到一个左边有“STOP”牌子的地方，触发警察和一名男子的对话，然后立刻去左边的图书馆，趁里面那个警察面对梯子的时候掐晕之，拿到警服。去右边门的窗口，进掩体，等两名警察都开始背对我们往里侧移动，就推门出去，靠左边蹲着走，一路用左边的掩体就能过，左边那个站在铁门前面的警察完全不用担心。来到法官房间的窗户下面，确认右边两名警察走了之后就跳上去，注意这里进入悬挂状态后要往右边移动一些才能爬上去，翻进窗户，躲在法官的办公桌后面等他进来，听到一声音效后就从右边下楼梯关掉电视，再回老地方躲着。等法官站定，掐晕，换上衣服后门卡可以不要，动作快一点，然后从右边的门出去，走目标大门右侧的门，趁警察在右侧的时候进通风管道，进入撬锁即可通过。注意这里如果刷卡进门，那个门死也不会关上，撬锁动作一定会被外面的人看见。身上有法官的衣服，下一区域可以直接过，只要撬门的时候别被看见就行了。

证据 1/3

在COURTHOUSE区域，在初始位置转身回大厅，在第一个路口左转，进入写着“SECURITY ROOM”的门里，马上右转，那个角落的桌子上放着证据。

TIPS 抓住机会：全潜入的过程中如果被敌人发现，或者局势没控制好造成减分太多，不要马上点读取上一存盘点，而是应该勇敢地冲出去，在被敌人乱枪打死之前多跑一些原本戒备森严或者常规方法无法接近的地方，总会有收获，这么一来下次你就明白自己提前该怎么做了。

证据 2/3

在 HOLDING CELLS 区域，走到出口的大门前停下，左转，角落的电视机旁放着证据。

PRISON

在第一间牢房处稍等片刻，门外的家伙说完会往前走，千万不要伤他，跟着走，右边发呆的警察无视，正前方有个警察正好看着我们这边，不过可以利用先躲到左边角落，再往前走到窗户下面的方法来走过去。从左边来到控制室门口，外面的几个警察全部会被叫到右边开会，等控制室内那个警察移动到右边就可以去开门了，回到房门口的位置等着，会应该差不多刚好开完，那个警察会回到原位堵门，稍等一下他会往右走，赶紧从其身后的门通过，下去后别走太远，右边有个小房间很不容易发现，里面有个警察在打电话，观察他的行动，背对门口时换上钢丝勒死，扒衣服扔进垃圾箱。往前走有个警察堵路，从右边的梯子上去，下面忙着虐囚没空理我们，从另一侧的梯子迅速滑下去，一定要滑否则会被发现，下去后蹲下，赶紧上旁边的楼梯，用无声手枪打坏水货锁，撬门进去。



证据 3/3

按下开关打开牢门后，进门，往前走一点就能发现右边有个不太明显的房间，里面还有个敌人，这个房间的左边角落的柜子上放着证据。

15 锤子行动 OPERATION SLEDGEHAMMER

COUNTY JAIL & OUTGUNNED

挣脱绳子，去对面触发火警，回凳子上坐着，警察开始认真修理报警器再站起来走到他身后，修好就掐晕，收下他的衣服，该捡的武器和道具都捡捡，现在我们的装备都不在身上。警察打电话的地方，拿起电源线，这个可以当钢丝用，放倒这个警察后，右拐出门激活存盘点。要想控制下个房间内警察行动的时间，最好是读取一下存盘点。读取后直接推门进去，进掩体，沿着右边换掩体过去，直到右前方有两个警察开始聚在一起说话，利用伪装从右侧绕，再蹲着往正前方的柜台走，蹲着走过去就行了，不过为了有足够的时间拿装备，等前方柜台右侧的那个警察在左边站一会后再迅速去左边那个长得像冰箱一样的东西前面进掩体（如果左边有人看到了我们，就换一下，躲在冰箱的右边，但一定要经过以上步骤，不然躲不过柜台里那个警察的眼睛）。我们的枪就在右前方，等这个市民和左边的警察对话完毕，进去躲在里面桌子的左边，等右边那个警察一离开 SILVERBALLERS 所在的位置就马上过去拿，有两把要拿两次，再迅速回头，还是利用中间这个桌子，这次是柜台那里的警察要回头了，贴着面对柜子的警察就就行，开门出去。

从右侧绕，下坡的时候能看到前方有个警察，利用车旁边的箱子挡挡，还有把好枪，不过我们用不上。等这个警察回头，右转走到草地里去，跳上二楼，等前方的警察背对我们，过去掐晕扒衣服，右边的存盘点激活。下楼梯，右拐，躲在右侧墙壁那里，准备好后站起来用伪装走，一直走到马路对面那辆红色轿车右侧蹲下，然后右转，顺着左边蹲着一直走，快要到目标店铺的时候等一会，让后面警察都走掉，进门。

证据 1/4

COUNTY JAIL 区域，在出口大门面前右转，能看到右手边有个办公桌，上面还有个电话，电话旁边就是证据。

证据 2/4

OUTGUNNED 区域，初始位置处，从中央靠左边的楼梯笔直走下去，正前方卡车前面的掩体上有证据。

BURN & HOPE FAIR

到达有警察的区域后，有浓烟的掩护，一开始主要是躲进来的两名敌人，他们分开行动后会空出中间的一段路，走过他们就立刻开门上楼梯，接下来的移动比较简单，每次下去的时候基本都有遮挡，沿着右边绕圈一直走，警察们都有自己的行动路线，都是过一会就走了的类型，稍微等等就行了，最后从目标提示的地方撬锁离开。

把落单的狙击手掐晕，在捡到狙击枪的房间有遥控炸弹、地雷、狙击枪可以拿，不过我们似乎用不上，另外，狙击点旁边才有箱子藏尸体。从右侧下楼，刚好有个警察往这边走来，一直等到他转身走，这次又贴着右侧边缘走，蹲着移动就行了，前方的店铺处等前面的警察走开，再翻出去。两个木桶那里有个警察会站一会，他离开就可以走了，这里反而最要注意的是左手边的警察，往前移动的时候要迅速，否则一定会被他看到，走过左边那三个人后马上开始伪装，直到达到前方车的附近，下面就要往左去出口了。凭我们之前攒下的本能槽，剩下的部分直接伪装过都不成问题，但这里还是提供一下方法，身后的那些警察还是对我们有影响，好在旁边有电线杆可以利用，往出口移动主要是从左侧绕，警察们的巡逻盲点很好找，最后进门前注意一下身后警察的站位就行，这个门不用撬。

看到目标后直接追过去，剧情过后瞄他的脑袋，开枪。



证据 3/4

BURN 区域，来到遇到两个敌人的区域，进入前方燃烧的房屋，里面有大量敌人，直接在第一个路口左转穿过货物，再左转就能看到一个左右开的大门，证据就在这个大门右侧的黄箱子上。

证据 4/4

HOPE FAIR 区域，在出口附近有大量摊位，最右边那个“FRESH FRUIT”下方的掩体上就是证据了，还有两把枪摆在旁边。这个摊位对面的摊位叫“DELI MEATS”。

16 独一无二 ONE OF A KIND

TAILOR SHOP

换上新西装就可以出门了，不过楼下还有很多滑稽的衣服，特别是角落凳子上那件，记得都穿上试试，不过最后只有以黑西装状态才能离开裁缝店。



TIPS 拒绝简单：简单难度仅限通关一遍后查看证据或其他一些收集的位置来用，一周目玩简单对正常体验游戏乐趣起不到什么帮助，也锻炼不了什么东西，更总结不出什么战术。因此除非实在是苦手，否则请在一周目远离这个难度。

证据 1/1

从左边的门进入地下室，走到三件服装的面前，左转能看到一个办公桌，上面放着证据。



17 黑水公园 BLACKWATER PARK

BLACKWATER PARK

起初不要进公寓大厅，进去也没用，连住户都上不去。先往右边走，接近警戒区后从最右侧绕，利用掩体即可，一直往前走，直到一个警卫拿手电乱照的位置，等他转过去，就继续往前走，等三个警卫面朝右边就可以通过了，继续走右侧绕大圈，来到水泵处做点手脚，然后找个掩体躲着，等工人出来修就掐晕他，换上衣服把尸体扔水里，回大厅就可以在大部分区域自由通行了，一路跑回去。进入大厅，在右手边的第一个房间里找到找到存盘点，激活。

反正存了盘，现在我们要做的就是去整个一楼的左边角区域，那里有一个类似宴会厅的地方，旁边是放映机所在的房间，去这个房间把警卫给掐晕藏起来，然后吸引穿红衣服的经理来这里，掐晕再换上衣服，把他也放进衣柜后去找穿黑西装的妹子，她会带你去电梯那里帮你叫电梯，而我们只需要走进电梯就可以了。如果发现这些人的路线都走的很诡异，可以在熟悉了地形之后重新读取存盘点，那样每个人的规律就相当好找了：直接跑去掐警卫，然后经理会来检查放映机，最后找总负责人。



证据 1/2

不要进入公寓主建筑，从右侧绕大圈一直来到修理工之类的各种工作人员所在房屋的入口面前，先别从右边进门，而是往左前方走到那个停着黑车轿车的位置，右边有个小的监控室，几台电视的正下方就是证据。

THE PENTHOUSE

剧情过后先读取一次存盘点，然后再往前走，进入大厅后左转，能看到目标和她的保镖，直接上楼梯右转，左边的保镖来不及发现我们，在快到走完楼梯的时候停住，有两个警卫会说话。这两个人开始走动后跟上，等他们分头后立刻用钢丝勒死右边那个，并迅速换上衣服，接着别管尸体，马上回头去墙角进掩体，切换为空手状态，等另一名敌人一回头就掐晕他，把两人尸体迅速藏好。原路下楼梯后右拐，再右拐，那个警卫看不到我们，接下来的路上在身边无人的时候能跑就跑，顺着一楼的路走会到达一个充满枪械的房间，左边还有两个警卫在站着，从他们右侧的楼梯上去，上楼的时候用伪装掩护一下，右转后能看到一个操纵杆，这是控制大厅里那个恐龙化石的，我们接下来要做的就是等目标走到正下方，把她砸死，之前之所以跑步就是为了赶上这一趟，这里要预判一下，她刚走到下面那个大展示柜左边或者稍微早一点就能放下了，因为化石不会马上掉下来，而且为了分数，最好是不要砸到其他人。成功后顺着二楼继续走，下楼梯的时候用掩体和伪装到达对面的楼梯，再上去，最后绕到小地图提示的地点，打开暗门，拿起床上的电话。顺便一提，如果刚才的动作有一个环节耽误了，可能会错过目标第一次走过化石下方的时机，那样的话可以蹲在那里等一轮，只是时间会相当长，还不如直接读取。

证据 2/2

进入房间后左转，下一个房间也是左转，然后笔直往前走来到挂恐龙化石的正下方那个房间（走过武士盔甲和中央那把 HARPOON GUN），左边（或左后方）角落的沙发上放着证据。

18 倒数计时 COUNTDOWN

BLACKWATER ROOF

去左侧，用钢丝勒死一个警卫，别把他推下去，我们还要衣服的。下面我们要从右侧上楼，这样是最快的，利用掩体走到尽可能近，然后用伪装混过去，上楼梯后就基本安全，马上就会到一个存盘点，激活之。开本能看警卫的站位，他们会整体往右边涌，蹲着走左侧，路上的锤子拿到手，往前走有个敌人站在地雷区前面，扔个锤子让他转向右边，通过地雷区的时候全程要开着本能，摇杆推慢点，走地雷间的间隙。如果这里读取过存盘点，敌人一开始就没往右边涌，贴着最左侧走，只要不被东西卡住就能过，地雷区前面的那个敌人说完话就会让开，不需要扔东西吸引其注意力。通过后别进通风管道，往前走一点右转上楼，开本能能看到密密麻麻的地雷，在左边的箱子那里进掩体，翻过去，在楼房边缘点悬挂，从外面走过第一排地雷，到中间就爬上来往前笔直走，来到停机坪下面就跳上去，还是悬挂在边缘往左移动直到被箱子挡住，别上去，等目标打完电话准备第二次拖动维多利亚的时候，刚好是背对我们，换上钢丝就翻上去，然后警惕一下目标身体的移动，灵活走位，接近后勒死。这里注意勒死的前一刻先松开本能键，否则会出成必杀技。时间绝对来得及。

证据 1/1

走过第一片雷区，从右边的通风管道爬进去，走到前方的门口先左转，能看到左边的桌子上有个门卡，拿着。再回头出那扇门，开启本能可以看到右前方有一扇门，过去用门卡进入，再进入右边的房间，左手边的箱子上放着证据。

EPILOGUE 赦免 ABSOLUTION

CEMETERY ENTRANCE

由于要全潜入，尽量少杀人之类，许多好枪好装备都没用，现在就是用到的时候了，用八发子弹一枪一个，必须打头，最好是在警卫站住不动的时候，这样比较容易命中。第一枪打右前方差不多十五度位置，有个小心滑倒的告示牌，那附近站着的警卫，其他的话主要是要把右上角的两个警卫和门口右边的那个警卫收拾了，总之留两发狙击枪的子弹。开枪的时候要注意离我们最近的那个警卫有时会注意到我们，一旦出现提示只要马上进掩体基本无问题。道路清得差不多后，转身从楼梯下去（趁警卫进来后转身时），右拐去雕像那边捡东西，往右前方的窗户那一扔，警卫过来确认后就掐晕扒衣服，从窗户翻出去，往右边绕一大圈，快到门口的时候就用伪装通过，这里也是要撬门，稍微留意一下左边的警卫。值得一提的是，如果因为太多尸体被发现而导致敌人的巡逻出现发生了较大变化，那么还是找机会绕右侧，因为最麻烦的区域已经没有什么警卫了，能弄件衣服就最好了，实在弄不到就先走着，到地图右上方时顺便从尸体上摸一件再去撬门。

TIPS 行动注意：游戏中进行类似关闭安全系统，启动被封锁的大门的举动会引起注意，要想看这个行动是否能在人前进行，只需要靠近相应目标。等按键提示出现后，观察上面有没有一个小感叹号，如果有的话，证明会引起别人注意。

证据 1/3

从狙击点下楼梯，然后顺着正中央的大路一直往前走，接近右边那小心滑倒的警示牌区域时，主路右边的砖头上（这里主路刚好开始向左弯）。

证据 2/3

在拿到验尸官衣服的地方，从右侧的楼梯下去，能看到掩体上有个笔记本电脑，电脑旁边就是证据了。

BURNWOOD FAMILY TOMB

顺着最右边跑，右侧尽头的那门是等会出口所在的位置，记好了。左转能看到两个警卫在交谈，走右边，把那个落单的掐晕，尸体等会藏，说完的两个警卫会分头行动，出洞口左转把相对靠近我们的这个警卫弄死，他很碍事，对面那个稍微远点的警卫虽然走到位置后会转身，但距离远看不到，这两个人的尸体都藏好。出洞口右转，只要刚才没耽误，前方那个警卫应该独自在右边角落，往右侧扔一个砖块（之前就算没拿脚下也刚好有个），等他准备走过去确认就马上左转，那里有验尸官的衣服，利用掩体的遮挡立刻换上，如果动作慢了的话，被砖头吸引走注意力的警卫会回头，而衣服旁边的两个人也会谈话完毕，要是之前想杀死落单的那个警卫时间也是不够的。换上衣服就只怕目标身边的那一个验尸官了，前方两个警卫说完解散后，上前去把他们刚才所在位置附近的遥控炸弹拿到手，不过一到手就要立刻收起来，不然就算持有武器，会被发现。目标和验尸官在说话，过去找他们。看好下去的路就在旁边进掩体，等验尸官要离开仪器的按钮时就准备好，目标快到棺材盖的正下方时就马上用伪装走过去，按下按钮再用伪装转身走，到达安全距离再松开按键，从刚才所说的出口离开。



THE CREMATORIUM

最后的区域只要擅用刚才留下来的家当，打杀这三个目标是没问题的，这个区域最容易出问题的就是遍地的陷阱，开启本能看清楚，别做傻事。一开始就快速从大路跑到接近楼梯，然后右转在拐角蹲着，把炸弹扔上去，观察小地图，等移动的黄色目标完全站定再引爆，这里除非运气好才能炸死两个目标。剩下两个就拉开距离用狙击爆头（建议在下层完成这件事情），可以去右侧，开枪时机依旧是他们站住不动的时候。干掉全部目标后，来到右边的上层边缘，跳上去，拿门口的炸药安置在门上，回头走到安全距离即可。需要注意的是，要是运气不太好，或者在下层总是没法瞄到目标，可以尝试去上层。要是狙击子弹不够的话，就稍微有点麻烦，因为接近他们稍微困难了点，不用狙击的话，大部分情况下即使打头也需要两枪，可能免不了因为被发现而减分，反而先扔东西吸引再偷偷暗杀更有效。



证据 3/3

从正中央的楼梯登上三个目标所在的区域，右手边的掩体上放着证据。要想从正中央的楼梯上楼，先把安装好的陷阱都点爆。

成就/奖杯列表 ACHIEVEMENTS&TROPHIES LIST

成就/奖杯名称	要求	点数/杯种
Grand Master	完成一百个挑战。	150G/金杯
Reach for the Stars	完成五十个挑战。	50G/银杯
The Russian Hare	用狙击枪达成四十七次爆头。	20G/铜杯
A Taste for the Game	完成十个挑战。	20G/铜杯
Absolution	以职业难度完成游戏。	50G/金杯
Jack of All Trades	解锁全部二十个打法风格（PLAY STYLES）。	30G/银杯
It's All in the Wrist	成功使用一次致命投掷。	50G/铜杯
Information is Power	收集全部证据。	30G/银杯
Thumbs Up	将一个合约标注为“喜欢”。（合约模式）	20G/银杯
Damage Control	成功解除警报。	20G/铜杯
Set for Life	赚到一百万美元。（合约模式）	20G/银杯
Self-improvement	购买一件武器的升级。（合约模式）	20G/铜杯
First Contract	完成制作合约的教学。（合约模式）	20G/铜杯
Blood Money	完成合约模式的基础教学。（合约模式）	20G/铜杯
True Potential	解锁一项能力。	20G/铜杯
Partners in Crime	完成好友制作的合约。（合约模式）	20G/银杯
Competitive Spirit	制作一个合约。（合约模式）	20G/银杯
Contender	被邀请加入合约模式。（合约模式）	20G/银杯
One With the Shadows	通过完全隐匿让局势恢复正常。	20G/银杯
Silent Assassin	以SILENT ASSASSIN的最高评价通过任意关卡。	20G/银杯
Inconspicuous	通过关卡中的一整个区域不被发现。	20G/铜杯
Whoops	制造一起“事故杀人”的假象。	20G/铜杯
One of the Guys	用消耗本能槽的伪装骗过某人。	20G/银杯
Rocksteady	用必杀技一次最少杀死三人。	20G/铜杯

成就/奖杯名称	要求	点数/杯种
Under Wraps	将一具尸体藏起来。	20G/铜杯
Sandman	掐晕一个人。	20G/铜杯
Heavy Burden	杀死戴安娜。	10G/铜杯
Kingslayer	杀死唐人街之王。	10G/铜杯
Chamber of Secrets	找到899号房间的位置。	10G/铜杯
Catch a Ride	成功搭上列车。	10G/铜杯
Forepost	在唐人街杀死韦德的手下。	10G/铜杯
All Bark and no Bite	杀死韦德。	10G/铜杯
The Bartender Always Knows	质问酒保。	10G/铜杯
Signature Weapons	拿回SILVEBALLERS。	10G/铜杯
Like Stealing Candy From a Baby	绑架兰尼并杀死其手下。	10G/铜杯
Not Worth It	把兰尼留在沙漠。	10G/铜杯
Step Into the Light	成功离开矿井。	10G/铜杯
A Heavy Blow	杀死设施头目。	10G/铜杯
Faith Can Move Mountains	击败桑切斯。	10G/铜杯
The Killing Fields	杀死全部圣徒成员。	10G/铜杯
Jailbird	成功到达监狱。	10G/铜杯
Hour of Reckoning	追上施考齐。	10G/铜杯
True Form	获得新衣服和手套。	10G/铜杯
Destroying Something Beautiful	杀死莱拉。	10G/铜杯
The Final Countdown	杀死德克斯特。	10G/铜杯
A Personal Contract	杀死查维斯。	50G/银杯
Top of Your Game	获得其他全部奖杯。	–/白金





玩后感

将本作通关后感想就四个字——意犹未尽！好在关卡内还有大量内容值得重复，不同难度需要采取的策略也完全不一样。至于剧情的发展，虽不如想像中那么神，但总体感觉还行，让人有感触的小细节还是有的。如果你之前就对本作感兴趣，就不要再犹豫了。本作适合任何接受动作射击游戏的玩家。

TIPS 解决办法：部分会引起注意的行为只要换上合适的服装就可以避免被注意到，例如换上研究员的衣服再去操作实验器材。



虽然本作流程不短，但随着游戏发售逾月，相信有爱的玩家早已将其通关并开始了二周目的挑战。个人感觉本作的耐玩度有点像格斗游戏，隐藏要素不多，但战斗方面能挖掘的东西并不少。其实如果增加一个打倒敌人能拿到PP值、用PP值来强化招式威力这样的系统，相信玩家就会看着多如牛毛的敌人两眼放光了。YY就到此为止，接下来进入本期的研究环节吧！

研究中心 RESEARCH CENTER

文 纱迦　美编 心の永恒

PROJECT X ZONE プロジェクト クロスゾーン

跨界计划	NBGI	策略角色扮演
3DS	プロジェクト クロスゾーン	日版
	2012年10月11日　1人	6280日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

二周目研究

心得简述

通关之后可以保存通关存档，读取之后进入二周目。二周目中玩家的游戏时间、道具、数据统计会保留，同时敌人的等级会变高，打倒敌人后拿到的经验值会变少。宝箱中的物品会出现变化，并会出现二周目限定的道具。系统设定中追加音乐鉴赏和战斗音乐变更两个选项。

相信最吸引人的一点，莫过于宝箱中的物品会出现变化。此外二周目敌人等级变高，也意味着敌人能力更强，而且还有一点不容忽视，那就是敌人的防御槽也更加厚实，到了中期基本上杂兵的防御槽都比一周目的BOSS还硬。而在二周目中，等级差造成的经验值差距被调低了，因此不会出现随便打个杂兵就升级的情况，所以玩家的等级和一周目进度相比变化并不大。

援护破防

在一周目攻略中，由于能拿到的自动破防装备不多，所以很多玩家都没有注意到：装备的自动破防效果对于援护攻击也是有效的。简单地说，如果给A组装了一个有自动破防效果的装备（如ドリルアーム），那么除了A组攻击敌人时有破防效果外，当B组呼叫A组进行援护攻击时，援护攻击也一样有效。利用这点在二周目中可以派上大用场。一周目通关时应该能拿到两个这样的装备，只要紧密团结在这两组人马周围，就可以实现击破防的效果，十分有效。



增援BUG

这个BUG仅限于二周目。本作中，敌方出现增援的情况是非常普遍的。如果在敌方出现增援之前中断存档，然后读档进入战场，这样当敌方增援出现时等级会参照一周目的标准，而不是二周目。这个BUG听起来似乎比较有利，因为敌人等级低了，能力自然也会下降。但考虑到二周目经验值变少的情况，算下来玩家其实还是吃亏的。

经测试表明，这个过程是不可逆的。就算敌方增援已经以二周目的等级出现，只要读取增援出现之前的战场记录，当敌方增援出现后就会变回一周目的等级。而一旦这个步骤已经完成，就没有办法令敌方增援的等级恢复到二周目水平，就算是关机再开也不行。



二周目宝箱变化

二周目流程中，宝箱的位置不会变化，但部分宝箱的内容会有变化，会出现远胜一周目的强力装备，下面就将具体内容披露如下。

话数	装备名	位置	性能
第2话	シオナイト	初始位置左侧	HP+800/SPD–5/反击时消费的XP减半且攻击次数+1/崩し和气绝无效
第3话	コブンのマスク	我方增援的位置附近	ATK–20/DEF+35
第4话	ヘルマスク	毒牛头马头出现的位置附近	HP+500/TEC–5/封印无效/敌人浮空高度固定且无法反击
第7话	ス–パ–ソ–ド	女神像左侧	ATK+20/DEF+7
第8话	バシシマ–カ–	过桥之后	HP+800/ATK–5/SPD+5/反击时消费的XP减半且攻击次数+1/XP上升率增加30%
第11话	双霸龙の道着	地图左下方的角落	DEF+25/TEC+10
第15话	时の键	左边两个山崖之间	HP+1000/TEC–5/XP上升率30%/使用技能消费的XP减少20%/救援时消费XP50%
第16话	チョイポリス–ツ	地图中央，过桥之前	ATK+7/DEF+20
第17话	ワギャコプタ–	左边魔神像的左边	HP–500/ATK–5/DEF–5/SPD+15/TEC–5/ZOC无效/通常技射程+1
第19话	受付小町ヘッド	地图右边角落	HP+1500/全异常状态无效
第23话	警官の制服	初始地点的上方	ATK+7/DEF+7/TEC+50
第25话	モノリス	左上方岩石后面	HP+2000
第26话	ワギャナイザ–	门左侧	ATK+35/DEF–20
第27话	勇者の印	地图右下方	HP+1000/SPD+5/反击消费的XP减半/使用技能消费的XP减少20%
第29话	フエリオス	初始位置右边	ATK+15/DEF+15/TEC+10
第30话	命のロウソク	地图北	HP+1000/SPD+10
第32话	ダンシング・アイ	乐器店外的楼梯附近	SPD–5/敌防御槽无效/敌人不能反击
第35话	觉醒レッド・サン	ジェダ=ド–マ初始位置旁	ATK+10/DEF+10/TEC+30
第36话	魔剑スパ–ダ	右边的培养室	ATK+25/TEC+10
第37话	宙の戒典	地图左侧	ATK+20/DEF+20

除此以外，二周目惟一一个有变化的敌人掉落品是最终BOSS身上的结界石の指轮，其效果为：HP–1000/DEF–20/TEC–99/全攻击附加COUNTER效果。果然是异常给力！而且每通一遍就可以多拿到一个，反复通关十几次后，全员都有这个装备啦！好吧，我想这个世界上应该是不会有这么疯狂的人吧？



とびだせ どうぶつの森



上期为大家带来了“我”来到动物之森里1～8话的故事，这次继续前面的生活，开始尝试更多新的挑战。除了之外，村子里还有很多数不清的乐趣等待我们去发掘，大家一起来吧！



文 九兵卫　美编 心の永恒

跃出 动物之森	Nintendo	模拟育成
3DS とびだせ どうぶつの森		日版
2012年11月8日	1～4人	4800日元
无对应周边		

研究中心 RESEARCH CENTER

为了更加欢乐的生活而努力吧！

第9话 村民们的日程表 ——忙碌的一天START！

既然要在这个村子长期生活下去，那么没有一个准确的日程表可不行，“我”统计了所有类型村民的作息时间、整理了各家店铺以及小商小贩们的营业时间，甚至把每天能够观察到流星的时段都记录了下来。有了这张全天候的日程表，一切的工作都在“我”的计划之内，忙碌的一天又要开始啦！

顺带说明一下，不同性格的村民对于自己的称呼不同，作息规律也不同，所以“我”把他们划分为“わたし系”、“ボク系”等等，从对话中可以很清楚地辨认。此外不同性格的村民还决定着他们对公共事业的建设要求，后面再给大家详细说明。



时刻	时间	说明
0：00	稻荷家具店（美术品）、占卜店关门	店的帐篷会放置到早上6点
	一部分访问NPC消失	访问角色包括とたけけ、グレース、セイイチ、ししょ-、ロ-ラン
	可以为感冒的村民送药	感冒痊愈也同样为此时间点
	可以在咖啡店喝咖啡	一日一杯以凌晨12点划分
	上午的萝卜（カブ）价格确定	萝卜价格维持到次日中午12点
	便利店结束营业	–
1：00	わたし系村民就寝	–
1：30	ボク系村民就寝	–
2：00	おいら系村民就寝	–
2：30	アタイ系村民就寝	–
3：30	あたし系村民就寝	–
4：00	流星时段结束	–
4：30	オレ系村民就寝	–
5：00	わたし系村民起床	–
6：00	新一天的开始	村长办公室发出“朝ですよ–”的报早提醒
	访问NPC登场	随机出现
	周日当天售卖萝卜的野猪カブリバ登场	–
	物业机构ハッピ-ル-ム开始评价	–
6：30	おいら系村民起床	–
7：00	アタイ系村民起床	–
	便利店开始营业	–
8：00	まめつぶ商店开始营业	–
	ボク系村民起床	–
9：00	上午部分的邮件送达	自家门口的邮箱收取
	あたし系村民起床	–
	超市/百货商场、二手店R・パ-カ-ズ、园艺店开始营业	
10：00	オレ系村民起床	–
	购物中心ホ–ムセンタ–、不动产屋、服装店エイブルシスタ–ズ、靴屋、美容沙龙开始营业	–

时刻	时间	说明
11：00	ウチ系村民起床	–
12：00	下午的萝卜（カブ）价格确定	萝卜价格维持到当天凌晨12点
	村子的BGM变更	–
	可以进入开店前的CLUB444	给里面的管理人ししょ–带去慰问品会教玩家各种动作
17：00	下午部分的邮件送达	自家门口的邮箱收取
19：00	流星时段开始	时间段到次日凌晨4点为止
	村子的BGM变更	–
19：30	とたけけ出现	–
20：00	とたけけLIVE演出开始	–
	村子的BGM变更	–
	超市、不动产屋、园艺店、靴屋、美容沙龙结束营业	–
	百货商场、服装店エイブルシスタ–ズ结束营业	–
	まめつぶ商店结束营业	–
23：00	购物中心ホ–ムセンタ–、二手店R・パ–カ–ズ结束营业	–

第10话 打造王道百货商场 ——点滴中贡献力量！

判断一个村子的先进程度，购物场所是否发达是很重要的标准，所以要想创造丰富的物质生活，尽快打造越来越豪华的商场是首要任务。商店的扩建条件与营业额以及营业天数有关，营业额包含“我”自身的消费以及前来游玩的朋友们的消费，一些“期间限定”商品只有在固定的时间段内才能够买到。有了打造王道百货商场的目标，剩下的就是踏踏实实地攒钱了，每天的点点滴滴都能贡献不可缺少的力量呢！

名称	通常营业时间	开启条件	说明
まめつぶ商店【豆狸商店】	早8点～晚10点	初期开启	–
コンビニ【便利店】	早7点～晚0点	公共事业开始7天后；在商店购物满12000ベル或者超过15件商品。	闭店前日公告，次日施工；可以使用终端预定出售过的商品。
ス–パ–【超市】	早9点～晚8点	便利店以及园艺店营业7天后；便利店购物满25000ベル。	闭店前日公告，次日施工；可以预览墙纸与地毯效果。
ホ–ムセンタ–【购物中心】	早10点～晚11点	超市营业21天后；超市购物满50000ベル。	闭店前日公告，次日施工；园艺店并入购物中心之内。
デパ–ト【百货商场】	早9点～晚9点	购物中心营业30天后；购物中心购物满100000ベル；格蕾丝时尚点评4次合格（购物总额超过70000ベル后发生）。	闭店前日公告，次日施工；3楼的格蕾丝流行品商店开业。

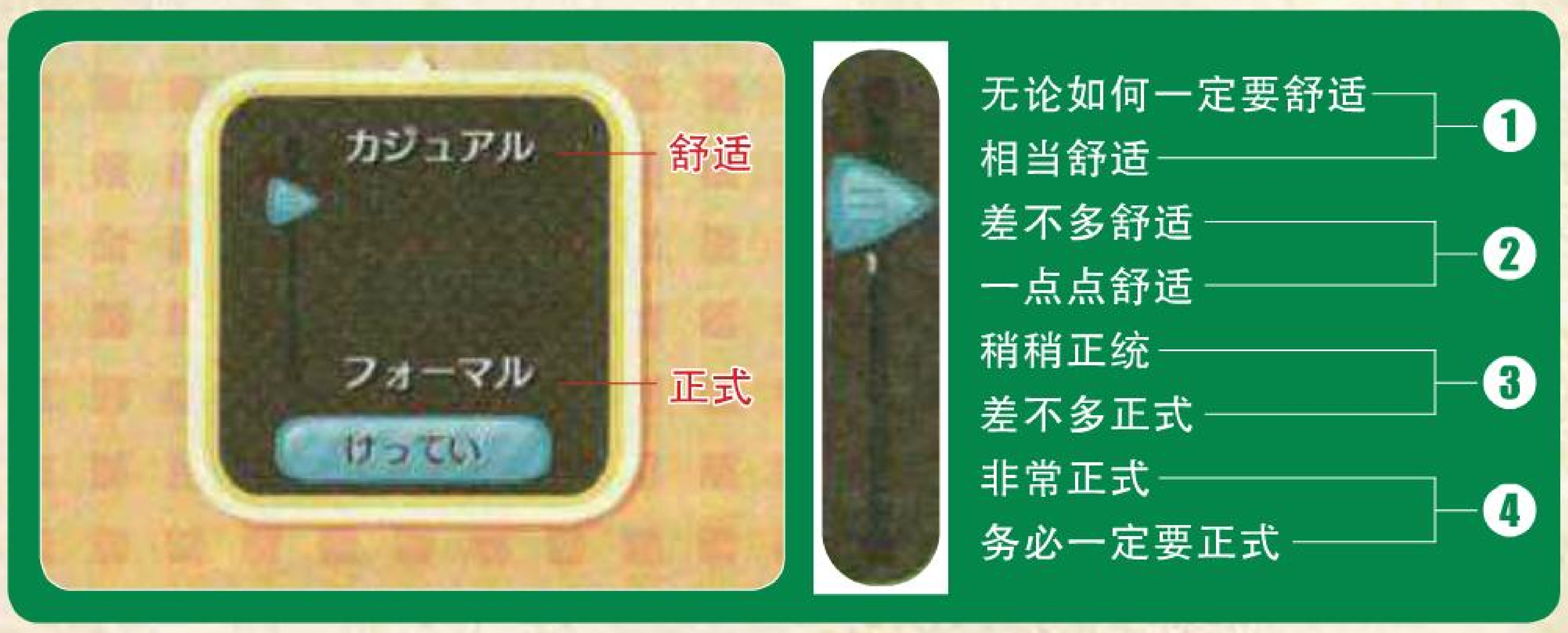
©2012 Nintendo

期间限定商品			
出售时间	名称	种类	说明
11月1日～11月22日	ハーベストなかべ	壁纸	“收获系列”（ハーベスト）商品随机出现，在11月22日的收获祭完成料理同样能获得2～3件该系列的商品。
	ハーベストなラグ	地毯	
	ハーベストベッド	家具【床】	
	ハーベストソファ	家具【沙发】	
	ハーベストチェア	家具【椅子】	
	ハーベストクロゼット	家具【壁橱】	
	ハーベストチェスト	家具【柜子】	
	ハーベストランプ	家具【灯】	
	ハーベストクロック	家具【钟】	
12月1日～12月24日	クリスマスクロゼット	家具【壁橱】	“圣诞系列”（クリスマス）商品随机出现，该系列商品在货架上会占据幸运饼干（フォーチュンクッキー）的位置。
	クリスマスタンス	家具【收纳柜】	
	クリスマスソファ	家具【沙发】	
	クリスマスチェア	家具【椅子】	
	クリスマステーブル	家具【桌子】	
	クリスマステレビ	家具【电视】	
	クリスマスラック	家具【椅子】	
	クリスマスベッド	家具【床】	
	クリスマスランプ	家具【灯】	
	クリスマスピアノ	家具【钢琴】	
	スティックライト（绿）	家具【棒状灯】	

第11话 要来美容吗？——不一样的发型与心情！



鞋店建设完成7天后，“我”在服装店和鞋店累计购物也超过了10000块，美容沙龙就要正式开张了，整整花了三天时间才建成！在服装店2楼的美容沙龙，可以在这里花费一定金钱改变发型和发色，在变过一定次数之后会开放变更异性发型。想要变更发型需要先坐在理发椅上，然后会出现下图这样的选择，回答一系列问题，最终会决定发型，另外光顾理发店一定次数之后机器会升级，可以为我们佩戴和发色成套的隐形眼镜，真是太棒啦！



选择发型的对话			
①	ゆる～いの！【轻松的！】	けだるいゆるさ【倦怠的轻松感】	图A
		男生：ガーリーなゆるさ【女性向的轻松感】 女生：ふわっとしたゆるさ【软绵绵的轻松感】	图B
	スタイリッシュ！【潇洒的！】	あこがれられたい！【想被憧憬！】	图C
		谁も寄せつけたくない【不想让人靠近】	图D
②	散らかってるほう【飘散的】	片づけたい……【想梳理……】	图E
		ワザとだよ！【故意的哦！】	图F
	お部屋はキレイ！【房间很干净！】	スタイリングする！【有个样式！】	图G
		自然がイチバン！【自然最棒！】	图H
③	まじめです！【很认真！】	根性で乗り越える！【努力克服！】	图I
		じっと耐えます【可以忍耐】	图J
	じつはヤンチャ！【其实是小混混！】	いつかは落ち着く【可以冷静】	图K
		ずっとヤンチャ！【一直都是小混混！】	图L
④	ビジネスです！【商务哦！】	フレッシュで！【新鲜的感觉！】	图M
		ベテランで！【老手啦！】	图N
	プライベートだよ！【个人隐私哦！】	パーティーだよ！【聚会哦！】	图O
		デートなんです【是约会】	图P
		ナイショ！【秘密！】	发型随机



确定好发型之后可以选择不同的发色哦！

自然风格	浓郁风格	明亮风格
黑色！	燃烧的恋爱颜色	甜甜的恋爱颜色
	森林的颜色	澄空的颜色
	深海的颜色	新苗的颜色
亮色！	抑郁的颜色	天使之羽的颜色

美瞳效果



第12话 建设属于自己的村子——尽情发挥创造力吧！

成为一村之长后，“我”所需要做的工作主要是建设各种公共事业，同时颁布一些利于村子发展的条例。最初能够建设的设施非常有限，在各种性格的村民提议之下，可建造的公共设施种类才会逐步增加，这些天马行空的设施足以让“我”把整个村子来个大变样。不过问题是，从村民口中套出这些提议着实不是一件容易的事情。在追加条件中，最高环境状态“**サイコー**”评价需要和秘书**しずえ**确认，达到这一要求不仅村子里不能有杂草和垃圾，还需要在全部区域种上鲜花和树木并且细心呵护，非常非常考验“我”的耐心。

公共事业			
分类	名称	价格	说明
设施	リセット监视センター【重设监视中心】	368000	未存盘就退出游戏后追加、不可撤除
	カフェ【咖啡厅】	298000	博物馆扩建后二楼展示厅管理员委托追加、不可撤除
	博物馆の增筑【博物馆二楼扩建】	198000	博物馆全部收藏总计50种以上(至少有1件美术品/雕塑)、猫头鹰フータ委托后追加、不可撤除
	役场の改筑【和风办公楼】	498000	达到最高环境状态“サイコー”评价、和秘书しずえ对话后追加
	役场の改筑【宫殿风办公楼】	498000	达到最高环境状态“サイコー”评价、和秘书しずえ对话后追加
	役场の改筑【现代风办公楼】	498000	达到最高环境状态“サイコー”评价、和秘书しずえ对话后追加
	驿舍の改筑【和风车站】	498000	通信模式让朋友来游玩100次
	驿舍の改筑【宫殿风车站】	498000	通信模式让朋友来游玩100次

公共事业			
分类	名称	价格	说明
设施	驿舍の改筑【现代车站】	498000	通信模式让朋友来游玩 100 次
	梦见の馆【梦见之馆】	234000	完成任意一项公共事业的建设后追加、不可撤除
	交番【现代 / 经典交通亭】	264000	村民(全性格)委托后追加、不可撤除
	キャンプ场【野炊场】	59800	初期项目、不可撤除
桥	石づくりの桥【石桥】	128000	初期项目
	つり桥【木桥】	128000	初期项目
	レンガの桥【砖桥】	224000	村民(アネキ・オイラ・オレ・キザ・わたし系)委托后追加
	メルヘンな桥【童话桥】	298000	村民(アタイ・わたし系)委托后追加
	モダンな桥【现代桥】	224000	村民(アネキ・オイラ・キザ・ボク・わたし系)委托后追加
	和风な桥【和风桥】	298000	村民(オレ系)委托后追加
长椅	公园のベンチ【公园长椅】	30000	初期项目
	和风のベンチ【和风长椅】	52800	村民委托后追加
	メルヘンなベンチ【童话长椅】	–	村民委托后追加
	プラスチックのベンチ【塑料长椅】	42500	村民(オイラ系)委托后追加
	モダンなベンチ【现代长椅】	52800	村民(アタイ・アタシ系)委托后追加
	きんぞくのベンチ【金属长椅】	42500	村民(アタイ系)委托后追加
	まるたのベンチ【圆木长椅】	38000	村民(アネキ系)委托后追加
	待合所【汇合处】	136000	村民(アネキ系)委托后追加
	すわるアート【可以坐的艺术品】	265000	村民(キザ系)委托后追加
	ガーデンチェア【花园椅】	23400	村民(キザ・わたし系)委托后追加
拱门	フラワーアーチ【鲜花拱门】	87000	村民(わたし系)委托后追加
	くぐるアート【可以钻的艺术品】	265000	村民(アタイ系)委托后追加
	バルーンアーチ【气球拱门】	86000	村民(ボク系)委托后追加
	イルミネーションなアーチ【灯光拱门】	148000	村民(アタシ系)委托后追加
时钟	时计【时钟】	42000	初期项目
	モダンな时计【现代时钟】	78000	–
	イルミネーションな时计【灯光时钟】	–	村民(アタイ系)委托后追加
	メルヘンな时计【童话时钟】	78000	村民委托后追加
	和风の时计【和风时钟】	78000	村民委托后追加
	花时计【鲜花时钟】	87000	环境评价为"サイコー"状态下和村长秘书しずえ对话后追加
街灯	外灯【路灯】	39800	初期项目
	レトロな外灯【复古路灯】	42800	村民(アタシ系)委托后追加
	まるい外灯【圆形路灯】	39800	村民(アタイ系)委托后追加
	メルヘンな外灯【童话路灯】	64000	村民(アタイ系)委托后追加
	和风の外灯【和风路灯】	64000	村民委托后追加
	モダンな外灯【现代路灯】	–	村民(アタシ系)委托后追加
	たいまつ【火把】	29800	村民(オイラ系)委托后追加
	スタジアムのライト【运动场照明灯】	236000	村民(オイラ系)委托后追加
看板	マイデザイン看板【自定义看板】	40000	初期项目
	颜出し看板【露脸看板】	50000	初期项目
交通相关	まるい标识【圆形标识】	43500	初期项目
	ひしがたの标识【菱形标识】	43500	村民(オレ系)委托后追加
	さんかくの标识【三角标识】	43500	村民(アタイ・オレ系)委托后追加
	信号机【信号灯】	82000	村民委托后追加
发电相关	ソーラーパネル【太阳能面板】	126000	村民委托后追加
	ふうりょくはつでん【风力发电】	156000	村民(アタイ・アタシ系以外)委托后追加
	石油くつさくき【石油采掘机】	298000	村民(オレ系)委托后追加
塔	灯台【灯塔】	372000	村民(オレ・ボク・わたし系)委托后追加
	イルミネーションなタワー【霓虹塔】	128,000	村民(アタイ系)委托后追加
	タワー【塔】	726000	村民(わたし・アタシ系)委托后追加
建造物	モアイ像【复活节石像】	538000	村民委托后追加
	めがみぞう【女神像】	88000	村民(アタシ系)委托后追加
	ピラミッド【金字塔】	698000	村民(キザ・ボク系)委托后追加
	スフィンクス【狮身人面像】	698000	村民(キザ・ボク系)委托后追加
	石碑【石碑】	39800	村民(アタシ・アネキ、キザ・わたし系)委托后追加
	ふんすい【喷泉】	99800	初期项目
户外设施	ハンモック【吊床】	32000	村民(ボク系)委托后追加
	アウトドアベッド【户外床】	32000	村民(ボク系)委托后追加
	キャンプファイア【露营地】	–	村民(オイラ・オレ系)委托后追加
钟	ベル【钟】	86000	村民委托后追加
	つりがね【吊钟】	86000	村民(オレ系)委托后追加
其他	大型モニター【大型显示器】	28400	村民(オイラ系)委托后追加
	パラボラアンテナ【天线台】	148000	村民(キザ系)委托后追加

公共事业			
分类	名称	价格	说明
其他	かこい【围栏】	49800	初期项目
	井户【井】	148000	初期项目
	手押しポンプ【手动水泵】	42000	–
	消火栓【消防栓】	32600	初期项目
	百叶箱【百叶箱】	42000	村民(オイラ系)委托后追加
	ゴミ箱【垃圾箱】	53000	村民(わたし系)委托后追加
	いなほし【稻干场】	17400	村民(オレ系)委托后追加
	かかし【稻草人】	–	村民(アタイ系)委托后追加
	土管【管道】	79800	村民(ボク系)委托后追加
	おんせん【温泉】	98000	村民(アタシ系)委托后追加
	かれさんすい【枯山水】	148000	村民(オレ系)委托后追加
	水のみば【饮水处】	–	村民(わたし系)委托后追加
	ハートなイルミネーション【心形灯】	136000	村民委托后追加
	まわるアート【旋转艺术品】	265000	村民(ボク系)委托后追加
	すなば【沙坑】	–	村民(ボク系)委托后追加
	トーテムポール【图腾柱】	538000	村民(キザ系)委托后追加
	ふじだな【藤架】	124000	村民(アネキ系)委托后追加
	タイヤの游具【轮胎玩具】	49800	村民(ボク系)委托后追加
	レジャーシート【户外坐垫】	39800	村民(アネキ系)委托后追加
	间欠泉【间歇泉】	98000	村民(アネキ系)委托后追加
	ストーンヘッジ【石墩】	698000	村民(キザ系)委托后追加
	かだん【花坛】	26400	村民(わたし系)委托后追加
	グローブジャングル【球型旋转架】	–	村民(ボク系)委托后追加
	风车【风车】	372000	村民(アタイ系)委托后追加

条例		
村名	条例名	效果
美しい村【美丽之村】	美しい村条例	村民会自己为花浇水、村民种植的鲜花数增加
朝型の村【早起之村】	早起き条例	村民转变为早起型生活习惯 村民的起床时间、所有店铺开始营业的时间提早3小时
眠らない村【不眠之村】	眠らない村条例	村民转变为夜晚型生活习惯 村民的就寝时间、所有店铺结束营业的时间顺延3小时
リッチな村【富裕之村】	所得倍增条例	物价上升不过出售的价格也随之上升 所有买入、卖出物品的价格增加20% 该条例同样影响在小岛交换道具所需的硬币数，迷你游戏获得的硬币数增加

第13话 传说中的金银道具 ——事半功倍的利器！



除了以普通手段入手的道具之外，动物之森的村子里还存在着传说中的金银道具，虽然要想得到它们必须满足苛刻的条件，不过一旦入手之后却能大大提高劳动效率，所以还是非常值得"我"去花时间寻找。要说这里面最难入手的道具，应该当属金铲子和金水壶，得到之后可以拿出来跟朋友炫耀一番呢！（笑）

银道具系列		
名称	入手条件	效果
银のスコップ【银铲子】	博物馆扩建后、化石寄赠数达到15件以上可以购入	敲击岩石的时候、有一定概率和敲出金钱一样连续敲出矿石
银のつりざお【银钓钩】	博物馆扩建后、鱼类寄赠数达到30件以上可以购入	鱼类咬食诱饵的时间变长
银のあみ【银虫网】	博物馆扩建后、虫类寄赠数达到30件以上可以购入	捕获范围比普通虫网更广
银のオノ【银斧头】	在小岛用8枚硬币交换	比普通斧头更耐久、砍伐树木后可以看到树桩的纹理
银のジョウロ【银水壶】	园艺店购买花的种子合计50个以上、从店员处获取	浇水的范围比普通水壶更广
银のパチンコ【银弹弓】	由两个银色气球悬挂的礼物，打掉全部两个气球后获得	一次射出两发炮弹

金道具系列		
名称	入手条件	效果
金のスコップ【金铲子】	在百货商场的园艺店购买肥料合计50个以上、从店员处获取	埋下金币可以长出金色的树木
金のつりざお【金钓钩】	完成全部鱼类图鉴、与钓鱼大会上的ウオマサ对话后获得	鱼类咬食诱饵的时间再次变长
金のあみ【金虫网】	完成全部虫类图鉴、与捕虫大会上的カメヤマ对话后获得	捕获范围比银虫网更广
金のオノ【金斧头】	园艺店购买树苗合计50个以上、从店员处获取	不会损坏且砍伐树木更快
金のジョウロ【金水壶】	维持最高环境状态“サイコ–”评价15天	浇水的范围比银水壶更广
金のパチンコ【金弹弓】	由三个金色气球悬挂的礼物，打掉全部三个气球后获得	一次射出三发炮弹，即使未入手银弹弓也能获得

第14话 开发更多的设施
——让村子热闹起来！

占卜屋：能够观察星象的**ハッケミィ**有时会在村中设立一个帐篷，进入后可以进行占卜，1 次 500 一周只能进行一次。把她提示的幸运物戴在身上能够消除厄运，走路不会频繁摔倒。占卜一定次数后，村长秘书提议“我”在村中设立占卜馆。



CLUB444：开始游戏后 13 日以上，开始公共事业 10 天以上，便利店营业 1 天后，**ししょ**－便出现在“我”家门前，他要求“我”搜集村民们的支持签名，找 6 个居民签名后，回到商店街找他对话，4 天之后 CLUB444 开店。中午 12 点～晚上 8 点，CLUB 开始营业之前可以去里面找**ししょ**－学习一些表情和动作，提前是要给他带去慰问品……



园艺店：园艺店的建设条件是“我”成为村长 5 天以上，并且浇水、种树、拔杂草累计次数突破 30 次，这是再简单不过的条件啦！

第15话 赚钱最快的方式
——一起去南国小岛吧！

南岛的夜晚树上会出现非常多的甲虫，海里的鲨鱼也有不少，因此选择在晚上来到南岛，不断捕捉甲虫并带回，几乎一次可以收获 20 万左右的金钱，是赚钱的最好方法，不过虫子们容易跑掉，要时刻发动忍步，否则会吓到它们。在南岛用硬币购买俱乐部入会申请后，再次乘船来南岛前船夫会询问是要一个人还是和其他玩家一起，一个人就是按往常一样来到自己的南岛，而和其他人一起则是使用互联网进行全球随意联机，“我”会随机出现在一个联机专用的南岛上，它不属于任何人。在这里会遇到很多其他国家的朋友，也许有人会用“我”不熟悉的语言打招呼。在这里的优点就是可以和很多人一起进行ツ－ア刷硬币更快，缺点就是每次有人进出就要存档。



第16话 真假难辨
——做一个艺术收藏品家！

艺术品商人**つねきち**（狐狸）会来到“我”的村子里搭起小帐篷展出各种美术品，“我”每次可以预定一幅，第二天邮寄到家中。美术品有真有假，选择之后可以拉近镜头观察，赝品和正品都有一定区别，仔细分辨才能买到正品，赝品不能捐赠给博物馆也不能在商店出售，只可以在二手商店处理掉。需要提醒的是，这些艺术品都来自真实世界里的名作，有心人不妨自己查询一下真迹再与村子里出售的进行对比，说不定会有忍俊不禁的发现哦！（笑）



名画			
名称	价格	原型	赝品特征
あらぶるめいが	3920	表屋宗达《风神雷神图》	赝品左侧是白色，右侧是绿色
いいめいが	3920	马奈《吹笛少年》	–
いいかんじのめいが	3920	弗朗西斯科・德・戈雅《着衣的马哈》	–
いきなめいが	3920	葛饰北斋《神奈川海浪》	赝品富士山非常高，真品富士山几乎看不到
いさましいめいが	3920	托马斯・庚斯博罗《蓝衣少年》	赝品两只手都叉腰，真品左手叉腰右手垂直
いなせなめいが	3920	东洲斎写乐《三代目大谷广次》	赝品人手在比划打枪样子，真品仅仅指着
うまいめいが	3920	卡拉瓦乔《水果篮》	赝品中间的叶子被虫咬了
おごそかなめいが	3920	达芬奇《最后的晚餐》	赝品中央的任务很高
おだやかなめいが	3920	乔治・修拉《大碗岛星期天的下午》	赝品右侧的女性衣服为蓝色
おちついためいが	3920	约翰内斯・维米尔《倒牛奶的女佣》	赝品没有头上的头巾
おもしろいめいが	3920	朱赛佩.阿尔钦博托《四季夏》	赝品鼻子是个胡萝卜
かちのあるめいが	3920	德拉克洛瓦《引导民众的自由女神》	赝品旗子是日轮
きれいなめいが	3920	波提切利《维纳斯的诞生》	赝品贝壳开合反了上下颠倒
しなやかなめいが	3920	菱川师宣《回眸美人图》	赝品人物没有回眸
すごいめいが	3920	伦勃朗《夜巡》	赝品左侧的人是白色的
すてきなめいが	3920	约翰内斯・维米尔《戴珍珠耳环的少女》	赝品人物头巾是红色的
すばらしいめいが	3920	塞尚《苹果与橘子》	–
たいへんなめいが	3920	保罗・高更《快乐的夏天》	–
たおやかなめいが	3920	达芬奇《抱雪貂的贵妇人》	赝品人物抱着的是猫
たぐいまれなるめいが	3920	梵高《向日葵》	–
ちからづよいめいが	3920	让・弗朗索瓦・米勒《播种者》	赝品右手没有播种
にぎやかなめいが	3920	马奈《女神游乐厅的吧台》	–
みごとなめいが	3920	彼得・勃鲁盖尔《雪中猎人》	–
ゆうめいなめいが	3920	达芬奇《蒙娜丽莎》	赝品左手在上
よくみるめいが	3920	让・弗朗索瓦・米勒《拾穗者》	赝品左侧两人头巾颜色相同

雕刻			
名称	价格	原型	赝品特征
いだいなちょうこく	3920	卡美哈美哈国王雕像	赝品右手的举起，真品是平伸出来向上指
いにしえのちょうこく	3920	遮光器土偶	赝品有眼睛
うつくしいちょうこく	3920	独臂的维纳斯	赝品是长发，真品头发盘起
こうごうしいちょうこく	3920	萨莫色雷斯的胜利女神	赝品是恶魔的翅膀
しんぴてきなちょうこく	3920	涅菲尔娣蒂王妃胸像	赝品头是圆形
たくましいちょうこく	3920	投圆盘者	赝品手拿的不是圆盘是UFO
ぼせいあふれるちょうこく	3920	母狼育婴	赝品肚子下只有1个小孩，真品有2个
りりしいちょうこく	3920	大卫雕像	赝品像是毛巾围在胸前上

文 阳光成员 绝地战警 编 华尔兹 美编 一刀



《光环 4》中比较难的一个成就恐怕就是单人通过传奇难度了。虽然本作的传奇难度相对于前几作来说可谓是十分简单，然而对于部分玩家来说依然很难。但是传奇难度的难点并不在于敌人的攻击力的提高，而是在于不同敌人组合出现，对玩家使用的枪械、采取的对付方法有着很高的要求。由于难度的降低，玩家一路死都可以死过去；或者一路龟也能龟过去，但是本次攻略旨在用较高效率通关，希望能对大家有所帮助。

光环4		Microsoft	主视角射击
X360	HALO 4		美版
	2012年11月6日	多人在线	59.99美元
	对应Xbox Smart Glass		对应玩家年龄；17岁以上

敌人分类及特性详述

知己知彼方能百战不殆，只有清楚敌人的弱点才能够在传奇难度下高效杀敌通关，下面笔者讲解一下各个敌人的对付技巧。

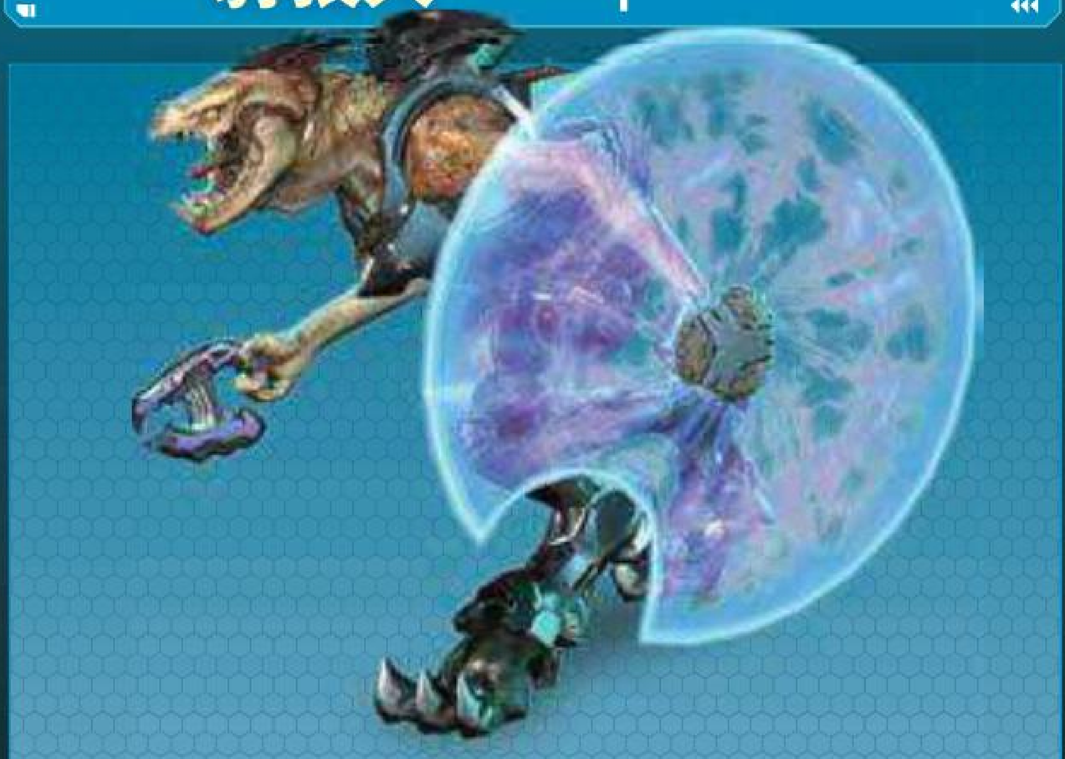
星盟敌人

野猪兽 Grunt



炮灰，但是人多，平时一般持电浆手枪、针刺枪，高级兵种还会拿燃料炮，用 DMR 和 BR 等武器能够一枪爆头，失去精英等高级兵种的领导后到处乱跑，而有时候则会手持电浆手榴弹跟你玩同归。

豺狼人 Jackals



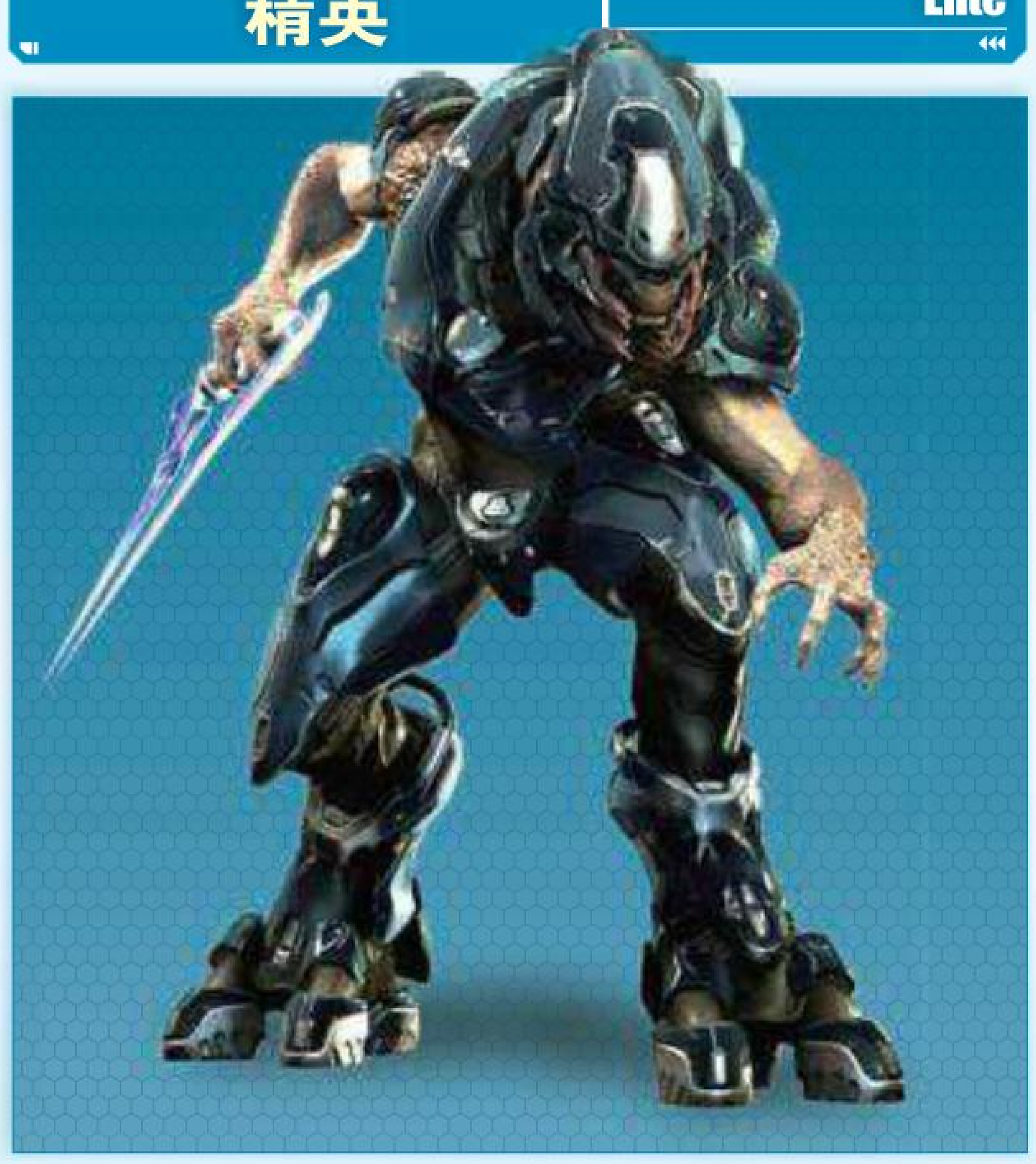
星盟中等级较野猪兽高一等的敌人，行动敏捷，左手手持能量盾，能够反射实弹与能量武器，但是一旦承受攻击过多就会失效；同时在盾上有个小缺口，可以射击那里造成豺狼人的硬直，为下一步攻击创造条件，同样他也可以被一枪爆头。

豺狼狙击手 Jackal Sniper



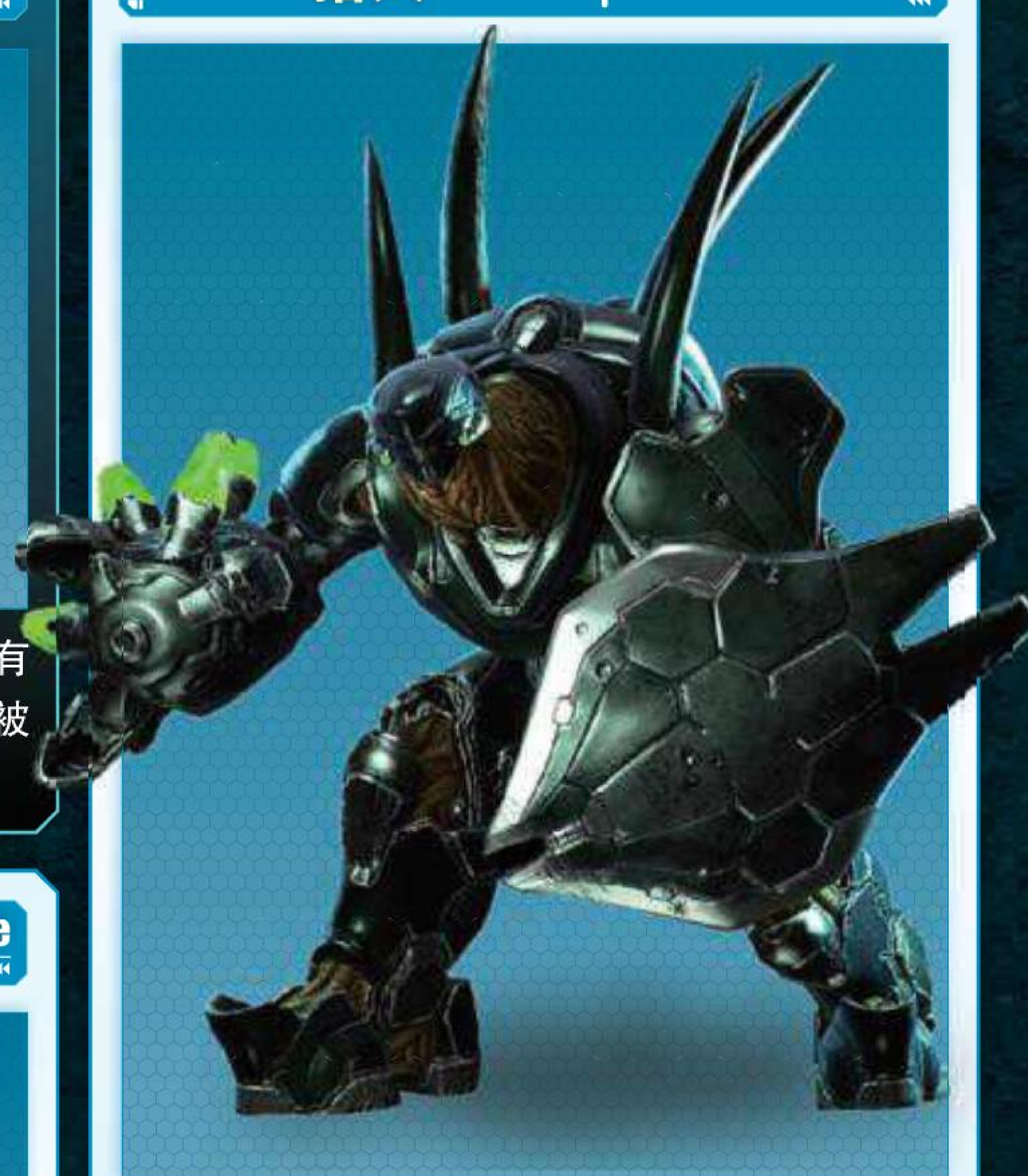
会在远处拿着光束步枪射击，他们头上有红光，要特别注意优先解决，一旦中枪就会被破甲。

精英 Elite



星盟武士阶级的敌人，地位仅次于先知，身穿动力盔甲，具备高超的战斗素养，能够熟练使用各种武器。精英一般单独或三三两两出现，要优先解决手持重型武器的精英，比如拿光剑、燃料炮的精英。推荐使用 DMR 等武器在远距离狙杀。

猎人 Hunter



全身由蛆组成的成双成对地出现的敌人，拥有强大的火力和近战能力，遇上它们最好找到合适的距离——既不靠得太近，防止被一拳抡飞；也不能靠得太远，防止强大的能量炮直接轰飞你。可以扔手雷到其身后，他们会傻乎乎地转身防御手雷而把最薄弱的背部留给你——还等什么？赶紧冲啊！



©2012 Microsoft Inc

先行者敌人

骑士 | Knight Lancer



“骑士”是一种全副武装的双足生物，具有在任何环境中作战的能力。主要武器是战刀、光线步枪、散射步枪和压制实光枪。它能够在战场上布置“观察者”。遇上骑士只能寻求逐个击破，精英的战斗力和它比简直是弱爆了，它的皮更厚，并且它们能够进行短距离的空间转移，比如从你前面突然冒到你身后——就像人类战舰第一次同星盟战舰交战时星盟战舰打击人类战舰一样。所以最好的办法就是近距离一对一用压制实光枪收拾或者远距离用 DMR 等武器解决。

骑士指挥官 | Knight Commander



比普通“骑士”装甲更厚，能指挥一群“骑士”，手持焚烧加农炮这种游戏里最大威力的武器，并且能够召唤自动哨兵（Autosentry）辅助攻击。对付它最好就是近距离交战，因为这样它不会发射焚烧加农炮。至于在远处么，请自求多福。另外，实光护盾（Hardlight Sheild）能够反射焚烧加农炮的子弹，可以利用这个技能推进。

战斗骑士 | Knight Battlewagon



所有“骑士”种类中最强大的骑士，配备散射步枪或焚烧加农炮。他们的装甲更厚，火力更猛。所幸它们的数量并不多，多数时候是单挑，视它们的武器采取合适距离的作战方式吧。

爬行者 | Crawler



一般是在“骑士”的指挥下充当炮灰。这些小型敌人恐怕不会给玩家带来太多的麻烦，因为它们能被一枪爆头，但是一旦玩家处于它们的包围之中，“乱拳打死师傅”的情况也肯定少不了，所以最好是避免被它们包围。

狙击型爬行者 | Crawler Snipe



一种负责在远距离支援其他“爬行者”的兵种，它使用的不仅仅有能量光束，还可以装备先行者手枪从远距离发动攻击。建议优先使用 DMR 等武器爆头解决。

近战型爬行者 | Alpha Crawler



“爬行者”中最危险的敌人，它会率领一群普通的爬行者同玩家作战，本身也有着极为强大的近战能力，并配备有“先行者冲锋枪”。不过，幸运的是，它的头部和背部的钉子上都有高光点，使得玩家可以从很远的距离辨认出它们，提前用爆头武器解决。

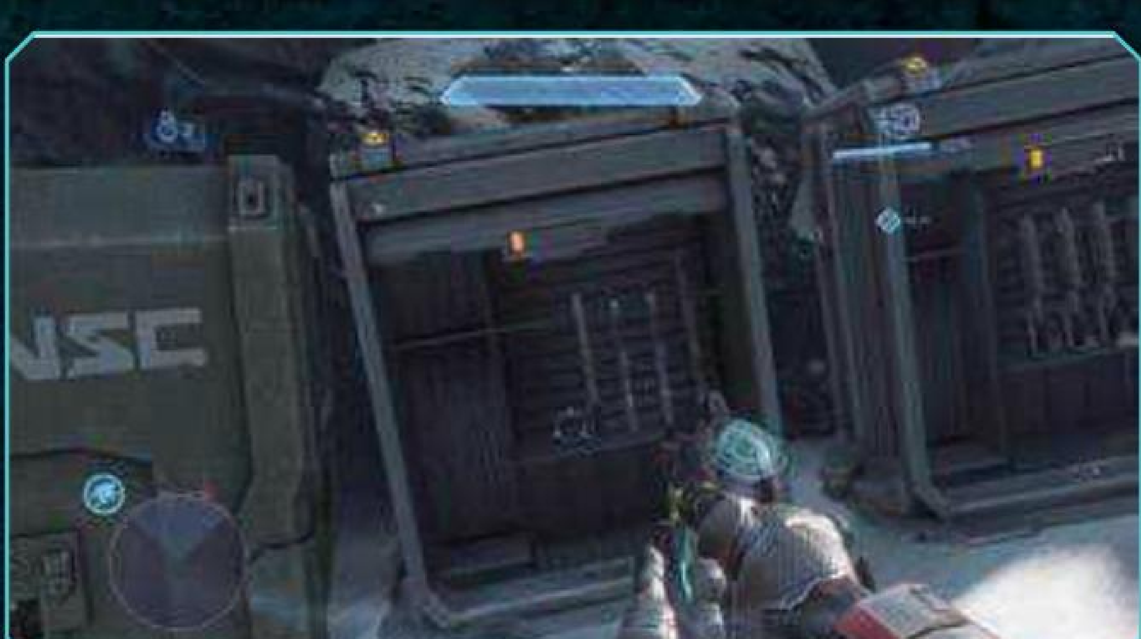
观察者 | Watcher



由骑士放置的战场辅助工具，可以增强友军的战斗力或者帮助友军治疗，它们甚至能够变戏法般地用地上未加工过的材料直接组装成爬行者或骑士，以人海战术压倒对手。观察者还能够扔回玩家投掷的手雷。当它们和其他先行者敌人同时出现后要优先解决该目标，因为它既能辅助治疗友军，还会对玩家展开攻击，切记优先解决！不然麻烦会很大！

枪械特性及使用心得

在开始游戏前，首先要明白的就是，枪是你的命根子，而游戏中诸多枪械，哪些武器的组合能够保证最快通关，是一门学问。上一期杂志中笔者为大家介绍了各个武器的基本属性，下面笔者就来讲述下新增加武器和一些常用武器的性能和使用方法。



UNSC武器

MA5D 冲锋枪



本作中得到强化的人类步枪，有着更高的火力输出和射程。配合星盟电浆手枪的蓄力攻击能够轻松干掉精英。

M395 神射手步枪（DMR）



DMR 早在《光环：致远星》中便出现过，这次 DMR 的子弹虽少，但是由于精英的等怪的削弱，传奇难度破甲也就是 7、8 枪的事，再对着精英脑袋来一发，他就能见马克思了。

BR85攻击步枪(BR)



《光环3》中出现的BR55的改良型号，三连发，远距离没有DMR好使，但是中近距离威力不可小觑，破精英的甲也是7、8枪的事儿，之后再打头一枪死。

粘性雷管枪



发射后需手动引爆，可以打进敌人人群中再引爆，收拾精英很容易，运用得当就算猎人也得跪下。

SAW（班用自动武器）



高射速，近距离可媲美霰弹枪，精英、骑士等遇上了也只能感叹命不好。但是换弹速度慢，尽量不要在交战时换弹。

磁轨枪



蓄力发射的人类步枪，一个弹夹只有一发子弹，务必做到百发百中，不然等待你的就是敌人子弹的招呼。



星盟武器



针刺枪



非常厉害的武器，破甲后如果能叠加弹片在敌人身上就会引爆，虽然对付精英很有效果，但是用来对付骑士是最佳选择，因为骑士往往是血厚，一旦破甲无法做到向打精英那样爆头，而针刺枪就能够有效杀伤骑士的血量。

电浆手枪



单发没有威力，但是蓄力能够破掉骑士和精英的护盾，再配合爆头武器会使战斗难度降低不少。蓄力发射过后会过热。

冲击步枪



类似于3代的鬼面兽榴弹发射器，砸中了敌人很疼，但是砸不中除了能看到敌人上演“天外飞仙”之外就没有太多的伤害，当然，你把人家砸到深谷、悬崖下面的话当我没说……

光束步枪



星盟的狙击步枪，没有换弹设定，但是会连续射击就会过热，用来破甲杀敌都是很不错的选择，技术好近距离可以当霰弹枪和敌人拼。

先行者武器

闪雷手枪



单发威力较小，但也属于爆头武器，蓄力近距离能够破掉精英的甲，战役中没有太多用武之地。蓄力发射过后会过热。

光线步枪



未开镜状态下3连发，开镜后3发子弹并成一发发射。对付精英最棒的武器，破甲是轻而易举，但是对付普罗米修斯军团就稍显吃力，尤其是单挑骑士的时候还不如压制实光枪好用。

压制实光枪



普罗米修斯军团装备的冲锋枪，子弹多，精度低，射速快。近距离对付骑士很有效果，但是对付爬行者、观察者一类的敌人就很吃力，建议佩带一把爆头武器以防不测。

散射步枪



有了它可以直接无视上面的压制实光枪，近距离2枪就能干掉战斗骑士！射程远，射速快更是奠定了它在霰弹枪中独尊的地位！建议游戏中能拿就拿。



焚烧加农炮



一样是一把能拿就拿的武器。一发秒杀战斗骑士！爆炸范围广，并且有子母弹设定，缺点就是换弹时间过长，一定要做到一击必杀！不然换弹的时间会把你急疯！

二元步枪



敌人对你是一击必杀，但是你对付骑士这类敌人的时候却要 2 发……（这不公平！），没有太多的用处，子弹还比 UNSC 和星盟的狙击步枪少。

脉冲手雷



没有太大的作用，主要用来防止骑士、精英一类的敌人逃跑——在他们逃跑时往他们身后扔一颗封路，或者是对付大群的爬行者时进行牵制。

传奇难度攻关要点

·不到万不得已不要逞英雄，你不是小说中的士官长，游戏系统设置也没那么丰富，护盾被打空以后不要随便出去硬拼，等护盾回满后再出去。

·灵活搭配枪械，不要抱死一棵树，只有根据不同战况搭配不同枪械才能有效应对危机。

·稳中求胜，多注意雷达上敌人动向，不要好不容易过了个难点因为一个不留神被个小野猪兽干掉了……

·很多地方都可以跑掉，玩家可以多尝试逃跑战略直奔目的地。

MISSION 1 黎明

集结点A

1. 出来后捡起左边小手枪，一路向前来到控制室，控制台前有个精英背对着你，不蹲下走过去从背后刺杀都对不起关卡设计师！这样既能快速、安全地收拾精英，又能够让楼下的野猪兽们惊慌失措，降低战斗难度，用手枪点爆他们的头吧！另外，控制室下面有 MA5D 冲锋枪和麦格农手枪子弹可以拾取，之后推荐捡小野猪兽的电浆手枪使用，后面会有用。

2. 打开战舰遮挡板后迎来几艘满载敌人的飞船，他们会使用空间传送技术将敌人传送进来，所以看到战舰玻璃上出现传送门的时候就扔手榴弹过去，能炸死不少野猪兽。至于精英就用电浆手枪破甲后用麦格农手枪爆头。

3. 一路都用上面说的武器配置不会有太大压力，路上都有麦格农手枪子弹拾取，只是要注意多更换电浆手枪以防后面关键时刻没子弹打精英。之后遇到豺狼人时扔手雷＋麦格农手枪爆头或者





打他盾牌缺口造成硬直再爆头，要注意精英的攻击，没血了就往回跑，别死扛。

集结点B

1. 来到环形场地处，先用麦格农手枪清理左右两边的豺狼人，接着将房间里的小野猪兽清理赶紧，在场地尽头有几个精英，要注意一个个引过来，电浆手枪破甲后爆头搞定。注意拿冲击步枪的精英，一定要优先解决，不然会死得很难看。

2. 在出舱门之前的一个房间里有 BR85 攻击步枪，替换掉电浆手枪之后开舱门进入太空。解决掉飞船上下来的敌人后要注意优先收拾左边高处的狙击手，接着贴着左边墙壁向前，用 BR 干掉精英和豺狼人，距离你较远的敌人不用管，只要不是精英都不会主动冲你过来。启动“射手型”导弹后触发导弹被卡住的剧情，可以直接从右边绕一大圈过去，不用理会敌人，直接启动导弹即可触发剧情。

3. 剧情过后跟着路标跑即可过关。

MISSION 2 雷奎星

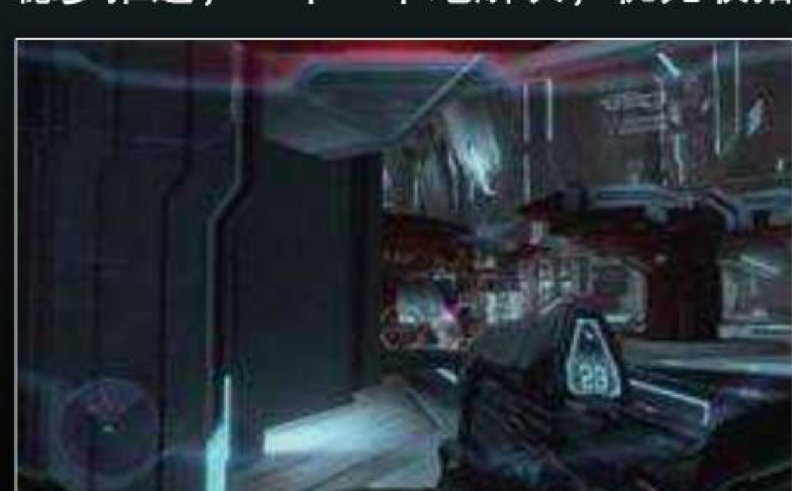
集结点A

1. 来到战舰残骸处别光顾着外面翻倒的疣猪号，残骸里面还有辆崭新的疣猪号以及 BR85 攻击步枪和 MA5D 冲锋枪，最好拾取 BR85，后面非常有用。开车遇到第一批敌人后，建议先停在远处利用车载机枪将敌人狙击塔轰烂，之后收拾掉敌方的幽灵号，这对于疣猪号上 M41 LAAG 机枪来说不成问题。之后利用你手中的 BR 将敌人一个个解决，要小心拿燃料炮的野猪兽。再往前一小段是星盟建立的临时阵地，有一挺电浆固定炮塔，用 BR 解决炮手，之后远距离用 BR 点射也可，用疣猪号的车载机枪收拾也行，清理完毕后阵地后面无法开上去，所以只能徒步上去了。

2. 上去前一定要保证手里的 BR 子弹充足，如果不够就近找一把星盟的卡宾枪用也行，因为待会不但有野猪兽、豺狼人和精英组成的“特混部队”，就连豺狼狙击手都会来掺和一脚，所以手里没有一把爆头武器在这里是非常痛苦的。优先解决豺狼狙击手，其次是精英，小心他发射的燃料炮，解决掉精英后稳步推进，上到先行者建筑上基本就无压力了。之后拾取精英掉落的行动隐身衣，后面有用。

集结点B

1. 进入先行者建筑后不要急着触动制图机，先去右边武器架上收集卡宾枪的子弹，然后转身下去一个小房间内有个小彩蛋（大概内容就是先行者吹牛说自己是进化最完整的生物……）。触动制图机后要求玩家打开两个开关，开了之后就会出现敌人，建议第一个开关开启后立刻原路返回，不要跟着电梯下去，这样可以居高临下地用卡宾枪收拾星盟。收拾完所有敌人后去开启第二个开关，用同样的办法收拾他们。之后稳步推进，一个一个地解决，优先收拾





豺狼狙击手。这里敌人很多，被打到没血了就找个掩体蹲下，再打开行动隐身衣，这样敌人是看不到你的，等护盾回满了再战个痛快！

被封印的星球

1. 开门后不要跟电梯下去，触动电梯后跳回来，居高临下地收拾敌人，基本没有太大多危险。在这里可以点死桥这一边的所有敌人，所以可以慢慢点完再下去，不想打太远的敌人的话就可以下去推进了。

2. 到达桥的另一边可以开妖姬号，坐上去后建议从边上飞过去，用机上的燃料炮干掉目标门前的敌人，要快，不然敌人的妖姬随时都会把你炸成灰。干掉门前的敌人后不要管身后的人，能冲进去就冲，不能的话转身拉护盾慢慢退进去，进去后万事大吉。

3. 开门后有两个战略：第一，左边有 BR、AR、SAW 和火箭发射器，而敌人有炮塔、幽灵号、豺狼狙击手等配备，建议先用爆头武器收拾幽灵号的驾驶员，之后慢慢点掉豺狼狙击手和小野猪兽，收拾完他们后换上 SAW 和火箭发射器。一路直捣黄龙，但是要小心自爆的野猪兽，也不要扎进人堆里，不然你的火力再猛也没用。另一个办法相对简单一些，但是比较考验技术，就是开门后往右边跑，在武器箱旁拾取 SAW，沿着山坡跳上去往前走，敌人就会少很多，但还是有精英和豺狼人，所以这时候 SAW 就有用了。这里跳山坡是个技术活，稍有不慎就会被幽灵号打成筛子，慎用。

4. 如果刚刚你采用了第一种办法，那么现在你沿路杀上去就要费不少周



折，最好手里火箭筒子弹够，并且保证有一把爆头武器，上去的时候会遇到一个拿光剑的精英，用火箭发射器收拾。之后慢慢点掉左右两边的豺狼人，然后随便你选一边前进，要注意行军速度要快，不然你会三面受敌，用火箭发射器开路吧！而如果你采用了第二种方法，那么上坡干掉精英和豺狼人和狙击手后，捡起狙击手的光束步枪，把从星盟魅影号上跳下来的精英狙杀即可。

5. 狙杀精英后在上坡的附近找到燃料炮，利用圣堂防卫者和猎人战斗的间隙收拾掉猎人即可。

MISSION 3 先行者

集结点A

1. 开始先把右边“自动哨兵”的技能捡了，网战里虽然没用，但是战役还是有不少用处的。遇到爬行者后用手枪点头即可轻松通过。

2. 被骑士“吻”了脸颊过后就会遇上爬行者和骑士组合的部队，同样用手枪点爆爬行者的头，顺便召唤自动哨兵助阵。之后先干掉跟骑士一起出现的观察者，再收拾骑士。之后拾取光线步枪和压制实光枪，继续前进。遇到3个骑士后可以直接溜掉，他们不会追来。之后用自动哨兵和光线步枪收拾掉爬行者，最后用压制实光枪拼掉骑士。当然，你也可以等自动哨兵吸引了火力过后从右边逃脱。

3. 经过长廊后，门的左边有散射步枪和光线步枪子弹，记得拿上。之后不要急着出去，用光线步枪收拾掉右边的骑士及其放出来的观察者和一些爬行者后再下去。如果不能收拾骑士也无妨，只要你和他交战时没有爬行者，那么凭借散射步枪的威力能够完胜骑士。

4. 破坏核心的途中记得慢慢推进，收拾完爬行者再走。第三个核心处优先收拾爬行者和观察者，等所有敌人杀光后，往核心里面扔颗脉冲手雷，接着转身向高塔，也就是目的地上跑，具体特征是门前有两个大柱子，门的开口和第三个核心门的开口是一样的方向。如果没有手雷，在核心里面可以拾取。跑的时候速度要快，不然塔门口两个刷出来的骑士够你喝一壶的。上去后还有个骑





士，注意他用的也是散射步枪，所以先用手雷干扰他，接着喷死他，如果没有手雷可以在附近拾取。之后一路跑即可。

敌人的敌人

1. 遇到星盟后沿着右边山路走过去，趁着星盟和普罗米修斯军团交战的时候溜掉。开了幽灵号后一路向前，不用管其他人。进入长廊后记得搜刮散射步枪的子弹，出去是场恶战。

2. 出来后先别想着抢妖姬号，直接用幽灵号干掉旁边的精英，然后其他敌人都用幽灵号在远距离慢慢磨掉，但是要注意由于打爆核心才会有检查点，所以中间一定要小心别死，不然前面的就白费了。技术好的玩家可以用幽灵号干掉天上飞的妖姬号。之后都用上面说的办法稳步推进即可。破坏掉所有核心后返回去拾取妖姬号直接往目的地飞，之前没有收拾天上妖姬号的玩家就要快点，不然几个妖姬号一起收拾你，马上就能让你见上帝。

希望的临近

1. 干掉从魅影号上下来的敌人后记得捡一把电浆手枪，然后进右边的门，然后走右边用电浆手枪＋光线步枪收拾精英，前面的几个用同样的办法搞定，注意精英手上的燃料炮。第二个场景由于敌人比较多就慢慢来，用光线步枪慢慢点杀敌人，不要急于往前冲。清理光后往上冲，不要管敌人，过去就触发剧情。

2. 剧情过后开幽灵号逃跑没难度，之后触发剧情关卡结束。

MISSION 4 无尽号

集结点A

1. 一开始遇到骑士不用管，直接把MA5D换成DMR，然后周围搜刮一圈。前面的战斗比较容易，没有太多难点。

2. 收拾掉第一个骑士后，往前走要注意前面有一个拿二元步枪的爬行者，优先解决，然后拾取二元步枪。往前走捡起“普罗米修斯视力”技能，然后利用它优先解决拿二元步枪的爬



行者，打死一个缩回来一下。周围也有弹药补给，压力不大。下去干掉第二个骑士后捡起它的“自动哨兵”技能并在周围搜刮下二元步枪的子弹，后面有用。

重新会和

1. 找到拉斯基触发剧情后开始防守战，先放出自动哨兵，然后先解决爬行者，之后用二元步枪狙杀骑士，想节约子弹的可以捡起旁边的霰弹枪收拾完骑士后再换回二元步枪。

2. 在Cortana开始破解大门的时候要进行另一场防守战，如果之前你表现够出色，让陆战队员活下来了，这里就会简单很多。如果没有的话，建议先捡起磁轨枪，然后在右边放出自动哨兵并用二元步枪狙击掉观察者和部分骑士，然后用DMR换掉二元步枪对付爬行者。如果爬行者逼上来了就拆掉固定机枪边打边走，这代固定机枪射程远了不少，子弹也多，对付这些爬行者还是绰绰有余的，之后就跑位风骚点，用磁轨枪和二元步枪收拾掉剩下的敌人，如果用不惯磁轨枪的玩家可以选择用DMR，只是后面最好找机会再回到门前拆掉另一座机枪，这样火力就足够强大了。最后切记不能过于着急，由于敌人过多，一定不要逞英雄玩敢死流，不然没人给你收尸……

3. 进入大门前进一段遇到骑士，如果你跑得快的话就可以在它转身之前从背后收拾掉，然后野猪兽就会四散而逃，随你杀。在右边的位置有磁轨枪，建议保留一把爆头武器用来对付野猪兽和豺狼人。第二波敌人会刷出两个骑士，建议在拿磁轨枪右边的洞穴等着骑士上来，然后用磁轨枪轰杀，这么狭窄的位置它根本躲不开，消灭骑士之后的战斗就简单多了。

枪炮大展

1. 一开始右边有天蝎号开，坐上它之后基本无敌，推进的时候注意狙击塔和亡魂号即可。

闪亮的护甲

1. 驾驶螳螂号机甲也没什么难度，只是最后破坏三个核心的时候不要冲得太猛，在远处慢慢用导弹炸掉就好。之后收拾掉几波敌人就搞定了，建议退进走廊里慢慢收拾。



MISSION 5 归复者

集结点A

大小很重要

1. 一开始可以和队友换得SRS99狙击步枪，之后登上长毛象号，在车顶部前端两侧也有狙击步枪；而在车内第一层有火箭发射器可以拾取；上层车头部分有两个地对空/地导弹发射器使用。来到要求拾取目标标定器的地方要注意敌人有亡魂号、幽灵号、狙击塔等配置，建议使用导弹发射器轰掉狙击塔，然后再对付敌人载具。之后有两种办法：第一，因为这里敌人亡魂号会躲到山后面，只有在快要把它打爆的时候它有可能出来给你一发炮弹，所以可以利用溅射伤害干掉亡魂号。由于导弹带有自动跟踪功能，所以幽灵号就很容易收拾。注意幽灵号和亡魂号被打爆后都会有新的被空投下来。第二个办法就是开着疣猪号



近距离绕着亡魂号转圈，队友会把它扫爆，但是要注意先干掉幽灵号。之后用粒子炮收拾目标即可。

2. 破坏护盾的时候别忙着破坏第二个，回长毛象号用飞弹发射器收拾敌人和载具，之后的战斗就简单得多了。

3. 长毛象号坏掉后将投放下来的电磁疣猪号开到长毛象号的左边的位置，注意不要处于太开阔的位置，之后上枪手位慢慢收拾掉敌人空投的载具即可。

4. 之后的抢夺星盟运输船的时候只要慢慢推进，用爆头武器收拾敌人即可。人多的话多扔几颗手雷。

集结点B

1. 往前长毛象号开不动了，步行进去前最好保证手上有爆头武器，里面豺狼狙击手很多，挨个收拾，慢慢推进，没血了就缩回来即可保证生命无忧。

2. 进入先行者建筑并触发剧情后利用掩体收拾敌人，优先收拾爬行者。出去之后有天蝎号可以开，现在就基本无敌了。在屏障前有多个亡魂号等着你，注意左右闪躲。之后的路程就没有难度了，破坏掉屏障生成器走一段路就过关了。

MISSION 6 封锁

集结点A 再一次共赴战场

1. 这关一开始完全不必管导航点，一路向前飞，飞到 Didact 所乘的球的后面一个有泛着红光小缝隙的先行者建筑物边，开着鹈鹕号从缝隙里进去停好，发现大门打不开，这里其实就是本关最后一个场景。然后你可以用喷射背包从左边进去。进去之前最好携带一把 DMR 和一把磁轨枪，这些武器在鹈鹕号驾驶舱两边有附挂。

2. 交战后野猪兽并不难打，但是炮台上的野猪兽很难爆头，如果想节约 DMR 子弹的话就用磁轨枪连人带炮台炸掉就好。另外如果觉得精英不好对付用磁轨枪也是可行的，除了带黄金盔甲的精英基本都是一发死。由于这里敌人众多，所以手中 DMR 最好做到小怪一枪一个头，不然一旦没子弹就难办了。





3. 打猎人前去左后边的平台上拾取焚烧加农炮，然后把猎人引到桥边，和它们的距离要适中。由于猎人不会轻易上桥，但是适中的距离决定了它们既不能开炮，也不能近战，这时候你就往它们中间来一发焚烧加农炮，注意别打它们身上，然后你就会看到它们被炸飞起来嗷嗷地掉下深渊，至此成就也解除了。

4. 上去之前建议保留磁轨枪，并在周围搜刮散射步枪。上去干掉精英后可以选择开妖姬号，技术好的玩家可以直接开妖姬号玩“壮志凌云”，但是要记得被打残之后换一架妖姬号，这个场景里有 3 个妖姬号。对于想要快速冲关的玩家可以直接把妖姬号开到目标地点上空用燃料炮干掉两座炮台，之后跳机猛冲即可。但是第二种办法风险很大，因为天上敌人的妖姬还没解决。所以建议老老实实干掉他们的妖姬号后再冲不迟。冲过去后看一段 CG 即可过关。

MISSION 7 重组机

集结点A 只能从降落中活下去

1. 醒来后出去拿上粘性雷管枪，之后遇上星盟的部队，建议躲在门口用手枪狙杀野猪兽和豺狼人，收拾完这里的敌人后别进去，上楼，注意解决 2 个豺狼狙击手，然后利用左前方的物品直接跳到下面的场景去，这样可以避免一段战斗。跳的时候记得蹲一下，不然上不去（跟 CS 学得真好……），之后迅速前往开关处，先用小手枪或者雷管枪干掉魅影号上的野猪兽，然后立刻开启开关，转身跑回屋子里捡起手雷和雷管枪的子弹，魅影号会空投 4 个精英下来，其中 2 个手持能量剑，将粘雷布置在门口，等他一来就引爆。注意黄金盔甲的精英一发炸不死，记得换成手枪爆头。



之后用 DMR 换掉小手枪，前面的战斗先解决小怪，再用雷管枪收拾精英。

2. 上楼前最好拿上一把电浆手枪，上面有拿冲击步枪的精英，电浆手枪破甲之后爆头即可。之后遇上猎人从旁边的武器架上拿上粘性雷管枪杀掉他们即可，难度不大。

重组机

1. 剧情过后往前走一段路和敌人交火，随便挥霍粘性雷管枪吧，后面补给都挺多的。有了粘性雷管枪基本压力不大。解决掉门前机枪塔的敌人并开门后会出现黄金盔甲的精英，建议一发粘雷轰过去再补一发手雷，他就可以归西了。如果想让后面的战斗简单点就去右边按开那几个开关，这样增援的敌人会被吸出去，但是要快，并且周围最好收拾点敌人，不然很容易死。来到第二个大门处，注意楼上有豺狼狙击手，优先收拾。同样要去按开关把敌人吸出去，注意有好几波，如果之前没有收拾掉周围全部敌人最好趁敌人增援空隙的时候收拾下周围敌人。之后进去开开关有两个隐身精英，用雷管枪即可。之后的战斗压力不大。

2. 出去开上螳螂号后记得先解决豺狼狙击手，再注意下天上的妖姬号基本没有难点，而且螳螂号在这个场景里有好几台，打坏了换就好。之后进去开启开关后本关基本结束。



MISSION 8 午夜

集结点A 孤注一掷

1. 前面开飞机没难度，一路向前冲就好。

集结点B ……到损命

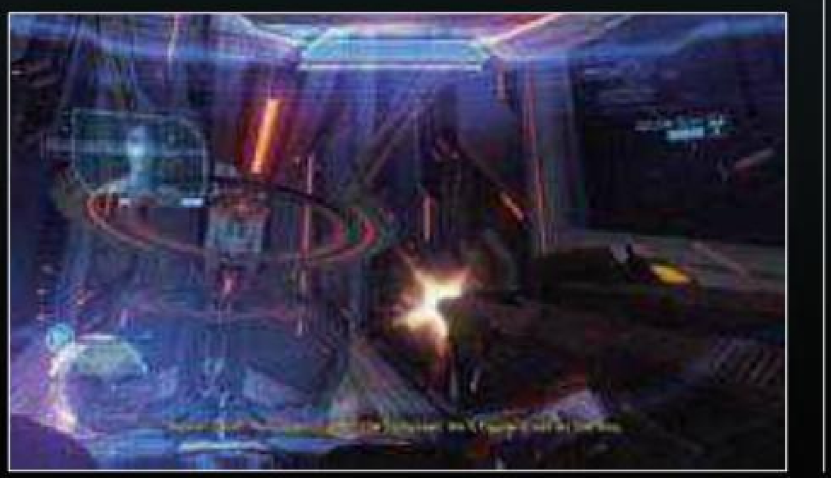
1. 破坏掉几个核心也没难度，一边加速一边开枪就能轻松解决。

2. 剧情过后赶紧跑，干掉第一个观察者后不要管其他正在“造人”的观察者，直奔左边大门。进门后先朝骑士扔手雷，然后用 SAW 收拾他并拾取散射步枪，接着用 BR 收拾准备“造人”的观察者。接着对着前来增援的骑士方向释放“全像术”并扔手雷干扰他们，然后往左边开门逃走。

3. 在 Cortana 开启传送门的时候可以往下面看到观察者，提前收拾掉。穿过第二个传送门后可以直接往前冲，干掉第一个挡路的骑士后跳上坡直奔传送点。这里难点在于敌人较多，如果你的速度不够快就很容易死。对于想稳扎稳打的玩家来说就比较麻烦了，冲快点干掉第一个骑士后后面的敌人就要难打很多，建议用 BR 先干掉观察者，最后剩下骑士的时候用散射步枪收拾它们。

4. 进入传送门后记得拾取焚烧加农炮和光线步枪，顺便搜刮周围的手雷。出去后玩家可以直接从最左边一路往下跳，速度快点的话就能够轻松躲开敌人进入下一个传送门。如果对自己技术没信心的话还是建议用上面的办法，只是焚烧加农炮省着用，不然后面没子弹了，敌人会让你哭的。

5. 出传送门后用焚烧加农炮收拾骑士，然后用光线步枪收拾爬行者，难度不大。之后拾取骑士的“自动哨兵”技能，过一会的防守战很有用。敌人先从右边过来，用光线步枪狙击就好，最好一枪爆头，不然它们冲过来了就





难办了。子弹不够就回去补。之后要注意它们很多都从墙上爬下来，注意收拾。之后前往传送门的路程是场硬仗，建议是手雷扔过去开路，之后用光线步枪射杀它们，没子弹了直接换焚烧加农炮开路，然后一路跑进去。有时候运气不好会在进去之前被击毙，多试几次肯定能过的。

集结点C 老朋友

1. 飞过去后记得补给子弹和手雷，武器不推荐更换，除非你的焚烧加农炮没子弹了，就把它换成散射步枪，顺便换上实光护盾。之后随便你走哪一边。笔者是先走右边打的，前面基本没难度，枪法准一点就好。开启光桥后三种敌人会一起来，而且骑士手里还有焚烧加农炮！如果你没有焚烧加农炮的话就先解决其他敌人，然后拉开护盾慢慢走向骑士，它发射的焚烧加农炮会被弹回来，然后趁它换弹用散射步枪干掉，之后捡起它的武器。

2. 之后第一个人间大炮把你传送过去后往前跑 + 跳可以直接前往第二个人间大炮处，而不必和小杂兵交战。但是同样要快，不然就等着重来吧。

3. 被弹过来后用焚烧加农炮开路，骑士弱小的身躯根本抵挡不住。开启光桥后由于骑士众多，所以如果没有焚烧加农炮了，就用光线步枪慢慢耗，最好往骑士身后扔两颗脉冲手雷，别让它们被破甲后逃了。之后还是老战术，只是换一把压制实光枪或者散射步枪来对付用焚烧加农炮的骑士，干掉它后同样捡起它的武器。

4. 再次弹射过去后一样用焚烧加农炮开路，干掉最后三只骑士后游戏基本宣告结束。剧情过后再按几个 QTE，再看段剧情，各位就可以听到那脆响的声音了——没错！至此，单人传奇难度通关成就解除！ PS: 记得看完工作人员名单欣赏隐藏剧情哦～

文 宇宙人、莱雅 美编 心の永恒

无尽传说2	NBGI	角色扮演
PS3 テイルズ オブ エクシリア2		日版
2012年11月1日	1人	7980日元
对应周边未定		对应玩家年龄：15岁以上



TALES OF XILLIA 2 テイルズ オブ エクシリア2

二周目继承要素&GRADE商店

游戏第一次通关之后菜单画面会出现“EX NEW GAME”的选项，选择这个之后就能继承通关存档的一些数据来重新开始游戏。游戏开始之前会进入GRADE商店，商店会根据玩家的称号获得状况计算出GRADE值（总GRADE值可以从称号列表菜单中查看，而每个称号对应的GRADE值也会注明），玩家可以利用这些GRADE值来购买继承内容，以及解锁一些二周目的便利项目（比如2倍金钱、5倍经验等）。具体可参照下表：

项目	GRADE	说明
ルドガ－ボイス	0	开启路特加的语音，剧情选项中选择了台词之后路特加就会将这些台词读出来（其他没语音的地方还是没有）
アイテム所持数扩张 30	300	道具最高持有数扩张到30个
アイテム所持数扩张 99	1000	道具最高持有数扩张到99个
道具アイテム引き继ぎ	100	继承全部消耗品道具
素材アイテム引き继ぎ	200	继承全部素材，本作中惟独金钱不能继承，但如果到赌场将钱全换成筹码，再换成“堇青石”等素材继承到二周目，然后再卖掉就相当于将一部分钱继承下来了（亏损为60%）
ビジュアル（衣装）アイテム引き继ぎ	200	继承全部服装、发型、装饰配件
装饰品アイテム引き继ぎ	500	继承全部装饰品
アブソ－バ－引き继ぎ	500	继承全部觉醒宝珠
特殊アイテム引き继ぎ	300	继承全部特殊道具
スキルアイテム引き继ぎ	1500	继承全部技能道具
绊・魔装备引き继ぎ	400	继承全部绊、魔装备
特殊武器引き继ぎ	700	继承全部封印武器等特殊武器（但不包括绊、魔装备）
获得经验值2倍	300	同时购入此两项能获得10倍经验，达成Lv200的奖杯必备
获得经验值5倍	2000	
HP＋1000	300	初期所有角色HP+1000，但是角色HP上限为9999不变
获得ガルド 2倍	300	击败敌人后获得的金钱2倍
アイテムドロップ率2倍	200	击破敌人后掉落道具的几率2倍
チャット全开放	1500	全部对话解放
共鸣术技ゲ－ジ上升率2倍	300	共鸣术技槽的上升速度2倍
AC最大值＋1	500	初期AC最大值+1

项目	GRADE	说明
AC最大值＋2	1000	初期AC最大值+2
术技使用回数引き继ぎ	100	继承上一周目的术技的使用次数
术技・スキル引き继ぎ	2000	继承全部通过觉醒宝珠获得的术技和技能
属性连携ダメ－ジ率增加	300	属性连携的伤害增加
属性连携受付时间延长	200	属性连携的输入时间延长
クリティカル率3倍	100	敌我双方的会心率增加到3倍
ダメ－ジ2倍	100	敌我双方受到的伤害增加到2倍
术・技消费TP减少	500	使用术技消耗的TP全部变成原来的50%
ルドガ－骸壳［第2段阶］	200	路特加的骸壳能力初期就能解放第二段
ルドガ－骸壳［第3段阶］	500	路特加的骸壳能力初期就能解放第三段
ルドガ－骸壳［最终段阶］	1000	路特加的骸壳能力初期就能解放最终阶段
亲密度引き继ぎ	1000	继承全角色的亲密度，如果已经解除了“八方美人・极め”这个奖杯，此项重要度还不如继承技能书
勋功ポイント全引き继ぎ	600	继承任务获得的全部功勋点数
勋功ポイント半分引き继ぎ	300	继承任务获得的一半功勋点数
ネコ派遣引き继ぎ	1000	继承全部派遣地点和全部猫（任务相关的3只除外），但各地图道具收集状况不继承

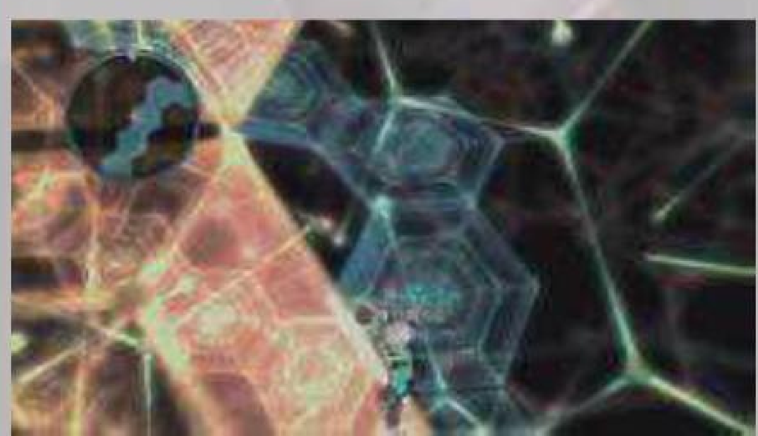
隐藏迷宫：无冥の灵异

接着通关存档继续游戏，回去**クランスピア**社触发剧情，然后前往**ディ－ル**会就能发现这个隐藏迷宫的入口。除了路特加之外进入迷宫的角色亲密度必须在8星以上，如果没有，任何人都无法进入。一般来说完成该角色的所有间章，并且剧情中能选对大部分提升亲密度的选项，通关之后的亲密度已经差不多了。剩下的可以去酒吧赌博，刷提升亲密度道具（具体参考赌局部分）。顺带一提，通关之后能获得“想影の连环”，装备这



个道具的同伴也能够无视亲密度直接进入。

隐藏迷宫中所有战斗如果不跟同伴连携的话只能打出1伤害。迷宫中没有存档点，进入迷宫之后除非被团灭、失败或者完成迷宫否则无法出来。如果被团灭的话不会 GAME OVER 而是直接回去迷宫的玄关区域。迷宫的主区域有 9 扇门，每扇门分别对应不同的角色。玩家队伍中存在哪些角色，对应的门就能进入，门具体的位置可参考上页地图。门后面的空间有两种迷宫：



螺旋阶梯：由三条不同颜色的螺旋走道构成，玩家可以从走道的边沿跳下去，从而到达其他颜色的走道上。每一条走道上都有一块发光的地板，踏遍 3 块地板之后画面就会提示出现出口传送点。



大沙漠：场地是一片广阔的圆形大沙漠，沙漠上有各种杂兵。玩家要在限时内消灭指定数量的杂兵才能离开。如果时间结束还没达成要求，挑战便会失败并且返回玄关区域。要求消灭的杂兵类型和数量随机，比如要求消灭 5 只枯树样子怪物，就要在沙漠中找出这种外形的怪物并触发战斗，胜利后便清算一只。一场战斗中消灭了多只目标怪物，结果也只会清算一只，如果是跟其他外形的怪物触发战斗，即使战斗中有目标怪物，胜利后也不会清算结果。完成之后地图上就会出现出口传送点，如果时间结束都没能达成目标就会返回玄关区域，挑战失败。

探索隐藏迷宫的基本流程是选择好角色之后进入第一个主区域，选择一位角色的们进去，进入上面两个迷宫的其中一个，通过之后发生一次 BOSS 战，胜利后进入第二个主区域。第二个主区域结构和流程跟第一区域一样，9 扇门中选择 1 个进去，通过迷宫后发生 BOSS 战。只不过敌人和 BOSS 的战斗力比第一区域强很多。BOSS 的等级都在 Lv110 以上，就算是 EASY 难度也建议 Lv100 以上才进去挑战。每一扇门里面的 BOSS 只要打过一次就可以了，为了避免忘了进过哪些门，建议大家每次都选同一名角色的门打（如果真的忘了可以从图鉴查看打过那些 BOSS）。

全部门打过了之后就能挑战迷宫最深处的隐藏 BOSS——**スタン**和**クレス**的影子（Lv136）。击败它们之后就能达成斗技场 EX 团队战乱入的条件之一了（详情查看斗技场部分）。此后能够重复来这个迷宫挑战它们，战斗胜利后能获得 100 万奖励，经验值也非常丰富，要常来。

此外，每个迷宫中还能找到三个火把或者灯台之类的道具，拿到这些道具能够得到“古の铃”奖励。按照红、蓝、绿色的顺序拿去奖励最多。“古の铃”能够用来交换绊武器、特殊服装或者金银骰子等道具，有时间的话建议多刷一些。具体交换内容如下表：

古の铃交换内容

交换アイテム	古の铃	内容
绊双铳タレイア	30	与同伴连携总时间越长，攻击力越高
クルスニクの键	50	变化衣装［エル］
杂务エ－ジェント	30	变化衣装［イバル］
黒き片翼	20	变化衣装［ウィンガル］
キタル族・先代族长	20	变化衣装［ジャオ］
元ガ－ベッジ队の女	20	变化衣装［プレザ］
トラヴィス家の令娘	20	变化衣装［アグリア］
道标の探索者	50	变化衣装［ユリウス］
クランスピア社社长	20	变化衣装［ビズリ－］
分史对策室・元室长	20	变化衣装［リドウ］
シャ－ル家・现当主	40	变化衣装［ドロッセル］
故カラハ・シャ－ル领主	40	变化衣装［クレイン］
冰の大精灵	40	变化衣装［セルシウス］
ヴェランド银行の取立人	40	变化衣装［ノヴァ］
社长秘书	40	变化衣装［ヴェル］
时空剑士	20	变化衣装［クレス］
ユニコ－ンの法术士	50	变化衣装［ミント］
炎のソ－ディアンマスタ－	20	变化衣装［スタン］
レンズハンタ－	50	变化衣装［ル－ティ］
ノイシュタットの英雄	20	变化衣装［マイティコングマン］
カリカリ	1	短缩 10% 猫派遣返回时间
おかかグミ	3	短缩 15% 猫派遣返回时间
マタタビ	5	短缩 25% 猫派遣返回时间
おもちゃ	7	短缩 35% 猫派遣返回时间
ロイヤル猫缶	10	猫派遣罕有道具入手率 3 倍

其他隐藏要素

赌场

第九章之后完成依赖任务“ポ－カ－フェス”，将“天狗の面”交给ドヴォ－ル酒吧的一位客人之后就能玩赌博小游戏。赌博用的筹码可以在酒保那里直接购买，筹码与现金的汇率是 1:10。买到筹码之后跟面具男对话就能开始赌博了。

赌博分两部分，第一部分是凑牌型，一开始先押筹码，最多可押 100 枚，之后他会随机发 5 张扑克牌，然后你有一次机会从中选择 1~5 张舍弃重发，重发后从 5 张牌构成的牌型来决定倍率。倍率最小的两对为 2 倍，同花顺为 50 倍。没有牌型为输，一对为平。两张 JOKER 也会作为变化牌加入，因此如果出现 5 张相同点数的情况（4 条 +JOKER 或 3 条 +2JOKER）就能达到最高倍率的 100 倍。

出现了 2 倍或以上的牌型后就能进入第二部分——猜大小。系统会先给出第一张牌，然后让玩家猜第二张牌比这张大还是小，如果猜对了，玩家上一部分赢得的钱就会翻倍，如果猜错了就会全输掉。猜对之后玩家可选择是否再来一次，如果再次猜对，奖金便再翻一倍，最多能猜 8 次（全中即为 256 倍）。牌从小到大依次为 2~10、J、Q、K、A、JOKER。花是不算的，因此出现点数相同的情况必输。



游戏中有一个奖杯要求玩家在赌局中累计赢得 10 万枚筹码。筹码能够从酒保那里交换道具，其中有能提升同伴好感度的道具“フレンドリンク S”（价值 2 万枚）。因此赌博也是完成全角色好感度奖杯的重要一环。

因为下注限额小，每次押满 100 个筹码即可。了解数学的朋友应该都明白指数函数的“爆炸性”吧，无论第一部分凑到什么牌，第二部分都要争取猜中 8 次。经笔者试验，赌本几乎是永远都输不完的，只要 RP 不差，筹码会飞涨得很快。奖杯要求的 10 万筹码只要达成 2~3 次全中就能完成。全角色好感度建议先完成所有人的间章并且通关之后再刷。因为 5 瓶“フレンドリンク S”能够令 1 名角色好感度增加 1 心，即 10 万枚筹码，虽然比不上剧情选项，但无疑是通关后最有效的方法。

另外，赌博还有金骰子（金のサイコロ）和银骰子（银のサイコロ）两种辅助道具，前者 5 回合内发牌必出同花，后者 5 回合内必出 JOKER。两种骰子能够从斗技场上位战的敌人身上掉落。因为骰子是消耗品，使用前建议先存档。发动了金骰子之后，第二回合 8 次全中就能获得 179200 枚筹码！

斗技场

斗技场位于**シャン・ドゥ**，跟中间柜台的小姐对话，交纳参加费用并选择队友后就能参加战斗。斗技场的战斗有两种模式：

タッグモ－ド：双人模式，也是斗技场初期就能参战的模式。玩家可以随意选择两名角色进行挑战。击败一波又一波的敌人并击败最后的 BOSS 就能获胜。开启上位挑战的要求是主线剧情完成 12 章之后，同时完成 3 次下位挑战。EX 级则需要通关并且跟所有角色组队完成一次上位挑战，之后离开斗技场到任意地方触发特

殊剧情，然后才会开启。

パーティモード：4人团队战，消灭掉一定数量以上的大型怪物之后就能开启。战斗内容也是跟大型怪物连战。消灭掉**パーガフォート、アローフォルザーム、ヴェウィンドクローズ、ケルディスアイ、メロラベンダー、ハンマーズアーム、ウィンドレイス、ファイアティグル、オーリナイツティグル**这些怪物后就能开启上位团队战，而EX级需要讨伐掉所有EX级以外的大型怪物才能开启。值得一提的是上位团队战胜利之后能获得经验值2倍的饰品。

斗技场结局

达成这个结局的条件是触发《传说》系列"旧作的主角乱入的条件，并且战胜他们。乱入条件是：

1. 到达隐藏迷宫最深处并击败**スタン**和**クレス**的影子（详见隐藏迷宫部分）；

2. 完成依赖任务"**谜の女性たち1**""**谜の女性たち2**"

达成之后，EX级4人团队战的最后就会有4位主角乱入，他们分别是**クレス、ミント、スタン、ルーティ**，平均等级Lv141左右，实力可以用变态形容，建议先解决掉**ミント**，然后是**ルーティ**和**クレス**，最后对付**スタン**。他们发动OVL模式后要特别注意。

战斗胜利后出现剧情，剧情中选择"**L1：ぜひ頼む！**"就能进入这个结局，并且解除奖杯"**他人任せの人生**"。

温泉结局

主线流程进行到14章之后，到**クランスピア**社门口跟**ノヴァ**谈话能继续偿还债务。赚够2000万并全部还清之后会触发特殊剧情。系统默认会剩下最后100块，**ノヴァ**表示想要亲自收下。这时前往**クランスピア**社找到她，还清所有钱之后，她会邀请我们所有人去温泉旅行。达成结局后就能解开奖杯"**キレイなカラダ**"。

赚钱方法

刷钱之前最好先带上蕾娅，给她装备"**サーチガルド1、2**"两个技能可以令奖励金额翻倍，增加80%金钱的料理以及装饰品也要善用。最快的方法是通关之后挑战隐藏迷宫最深处的**スタン**和**クレス**，一场战斗结束能获得100万，带上蕾娅的技能并且配合料理和道具，奖金还能翻数倍。

自认RP好的玩家也可以去赌场赌博，将赚到的筹码换成堇青石卖掉。50万筹码可换100个石头，卖掉之后是200万。换言之能赌到500万筹码就能一次还清全部债务了。

猫收集

名称	位置
くるる	トリグラフ 公寓前的大道
と－る	トルバラン街道北部，中间偏右下的石头上
すず	トリグラフ中央驿右上角柜台
ル－ク	ドヴォ－ル商店街，依赖中介旁边的楼梯上面
ルビルビ	エラ－ル街道西部，左下角的洞口旁边
ナルシス	ヘリオボ－グ基地 13F 研究室
カイニャス	ルサル街道南部
レイラ	ルサル街道中央部，右边的洞里
つっち－	タタ－ル冥穴，入口第一个分叉右边的树上
モチ	次元の裂けた丘，直走尽头
ト－チ	タタ－ル冥穴，B3F 右边顶端
ト－マス	マクスバ－ト エレン港左下
リチア	マクスバ－ト 饰品店窗前
シュレ－ディンガ－	イラ－ト海停 宿屋里左边
よっち	イラ－ト间道西 左上角的石头后面
れんこん	ハ・ミル 果树上
ルカルカ	キジル海瀑西岸 中间往下走
ダノン	ニ・アケリア民家
ハロハロ	ソグド湿道东南部 中间偏右边的洞穴里
ノ－ス	ニ・アケリア参道东北部 最下面
ちょっちゃん	ミラの社
スパ－ニャ	ニ・アケリア灵山山顶
ルキルキ	ガリ－间道西部 最下面的一颗大岩石后面
ぱっち	クランスピア社 社长室门前
ツグ	クランスピア社 20F オフィス
たると	サマンガン海停 左边的货物堆上
ム－ン	サマンガン树界北部 从东北部左下的入口进入
ち－	サマンガン树界南部 小高台上
ザック	サマンガン街道北部 上面的一个小洞穴里
ノ－ニャ	カラハ・シャ－ル宿屋
ユニ	カラハ・シャ－ル领主屋
にゃんだば－	クラマ间道左上角的洞穴后面
マイケル	クラマ间道右下角
ナタリニャ	タラス街道西部 中间的高台上
タカ	バ－ミア峡谷 前作打魔装兽的那个高台
りっか	ラコルム海停，商店铺子右边
ルテルテ	ラコルム街道中央部 左上角的洞穴里
フレ－ク	シャン・ドゥ 左上角的电梯前
カロニャン	シャン・ドゥ アルヴィン母亲以前住的屋子里
わさび	王の狩り场 从北部通往中央部的出口处的正上方岩石夹缝
キュウ	シャン・ドゥ 斗技场受付处上面的高台
マオ	リ－ベリ－岩孔第06区画右下角
セツナ	リ－ベリ－岩孔 最底层的箱子里（注意听声音）
のっち	モン高原中央部 右边的洞穴里
ホ－ムズ	モン高原中央部上方 音无し洞窟中间的岩石上
にしな	カン・バルク 从ザイラの森の教会的右上角上去屋顶，走到居住区的尽头墙壁下
ウッドニャウ	ザイラの森の教会 礼拜堂的椅子上（给这猫配音的肯定是置鲇）
ノンタ	カン・バルク ガイアス城前
クレア	カン・バルク 民家里
リフィリフィ	ザイラの森 从教会出来不远处
にゃも	ノ－ル灼洞北部 通往南部的入口前的岩石后面
タルロウ	セイライ冷原北部 树下面
ひかる	トウライ冷原 前作袭德被冲上岸的地方 旁边的岩石后面
エミル	ククル冻窟 地底湖中央
イエニャ－	ディ－ル中央广场 宿屋门口
タルタロス	ディ－ル中央广场 宿屋柜台上
スタスタ	ル・ロンド 海停商店旁
ノ－ム	ル・ロンド 宿屋201号室
ねね	カタマルカ高地东北部 上面的岩石后面
モンテ	ボルテア森道 东北部右下角的洞穴里
トリス	バイカ－ル废坑 南部最下方的桶里
むつく	フエルガナ矿山 第4矿区入口附近
コロッケ	フエスガナ矿山第4矿区存档点旁边
ワイルニャ－	イル・ファン宿屋左边的吧台
つみれ	イル・ファン海停 地图右下角的灯下面
スズキ	イル・ファン 商店1F的柜台上
ナナリ－	ラフォ－ト研究所 前作遇到アグリア的那个房间
ノエル	ファイザバ－ド沼野南部 大荷叶下面
カノン	バルナウル街道西南部 小高台的洞穴里
ル－チ	バルナウル街道西北部 中央的三棵树中间
キャロニャ	アルカンド湿原 中央部水池上方
キ－ル	オルダ宫 第3层第2书库
ノンキ	ガンダラ要塞 中央通路的门下去，装置旁边的柜子上
エスエス	エ－ジェント训练所模拟海岸 中间的一个洞里
ウィルウィル	カナンの地 存档点旁边
マリク	依赖「失われた日常」相关
ニャンスタンティン3世	依赖「ユリウスとの出会い」相关
ヴィンニャル	猫派遣 / トリグラフ
エスト	猫派遣 / トリグラフ
ユ－ク	猫派遣 / ドヴォ－ル
ザギニャン	猫派遣 / マクスバ－ト
さすけ	猫派遣 / マクスバ－ト
シャルル	猫派遣 / ハ・ミル
イオン	猫派遣 / ニ・アケリア
カイル	猫派遣 / ヘリオボ－グ研究所
ガイニャス	猫派遣 / キジル海瀑
キラ	猫派遣 / カラハ・シャ－ル
オイラ－	猫派遣 / カン・バルク
パティニャ	猫派遣 / ノ－ル灼洞
ノンノン	猫派遣 / バ－ミア峡谷
シャケ	猫派遣 / バ－ミア峡谷
かりん	猫派遣 / ラコルム街道
トム	猫派遣 / モン高原
ガイガイ	猫派遣 / ザイラの森の教会
イバン	猫派遣 / ディ－ル
デュバル	猫派遣 / イル・ファン
アイリス	猫派遣 / オルダ宫
ノキア	猫派遣 / アルカンド湿原
モゼモゼ	猫派遣 / ガンダラ要塞
ひろ	猫派遣 / カナンの地

TIPS 隐藏大型怪物**シエナブロンク**在发现报告中标注的地点是"???"，实际上是随机出现的。出现地点是**イラ－ト**间道西区域南边的湖附近、**サマンガン**街道北方、**ソグド**湿道东南部三处。如果没看到只要换区再回来，多刷几次即可。当然它的实力是大型怪物中首屈一指的，挑战之前要做好充分准备。

奖杯攻略

奖杯种类	奖杯名称	取得方式
白金	エクシリア2マスタ－	获得除了此奖杯以外的所有奖杯
铜杯	モンスタ－ドクタ－	图鉴中记录的怪物数量达到 275 种
铜杯	アイテムクレイジ－	图鉴中记录的物品数量达到 700 种
铜杯	魔物讨伐英雄	地图上遭遇怪物次数达到 800 次
铜杯	コンボエンペラ－	最大连击数达到 200
铜杯	共鸣术技宗家	共鸣术技发动次数达到 4050 次
铜杯	チェインインフィニット	共鸣术技连携(共鸣术技チエイン)次数达到 1500 次
银杯	优しき骸壳抑制者	剧情奖杯,主线剧情中关于是否变身的选项全部选“变身しない”
铜杯	ギガント灭杀者	讨伐的巨大怪物达到 50 种
铜杯	俺达がネコだ	收集完猫派遣的各地物品列表,可调整系统时间到星期一、三、五来提升罕有道具出现率
铜杯	心のマブダチジュ－ド	与裘德的亲密度达到最高,详见赌场部分,下同
铜杯	ミラと响きあう	与蜜拉的亲密度达到最高
铜杯	生きるも死ぬもアルヴィン	与艾尔文的亲密度达到最高
铜杯	エリ－ゼと永远に	与艾丽泽的亲密度达到最高
铜杯	ロ－エン军	与罗恩的亲密度达到最高
铜杯	なにがなんでもレイアと!	与蕾娅的亲密度达到最高
铜杯	どこまでもガイアスと征く	与凯亚斯的亲密度达到最高
铜杯	ミュゼミュゼミュゼ	与缪泽的亲密度达到最高
银杯	八方美人・极め	所有角色亲密度达到最高,并且完成所有角色间章
银杯	キレイなカラダ	还清全部 2 千万债务,触发温泉结局
银杯	他人任せの人生	达成斗技场结局
铜杯	世界破坏者	剧情奖杯
铜杯	ヴィクトル	剧情奖杯
铜杯	血まみれの兄弟	第15章坚决不牺牲哥哥，并且战胜其他所有同伴达成这个结局
金杯	审判を超えし者	第 16 章达成真结局
银杯	フェイト・リピ－タ－	第 16 章达成普通结局
铜杯	ルドガ－变身何作目だっけ?	路特加发动骸壳变身 450 次
铜杯	集中回避都市传说	发动裘德的特性“集中回避”450 次
铜杯	マックスウェル	发动蜜拉的特性“魔技”450 次
铜杯	三年溜め太郎	发动艾尔文的特性“蓄力”450 次
铜杯	ティポ分身の术	艾丽泽进行提坡切换 450 次
铜杯	フォルテッシシシシシモ	发动罗恩的特性“术后调律”450 次
铜杯	活伸棍术インディグネイション	发动蕾娅的特性“活伸棍术”450 次
铜杯	反逆のガイアス・レクイエム	发动凯亚斯的特性“复仇者”450 次
铜杯	リ－ヴヨルルタ－	发动缪泽的特性“强袭脱离”450 次
铜杯	ものマネ大将	发动路特加的掩护技“镜像”450 次
铜杯	レイズデッドいらず	发动裘德的掩护技“回复”450 次
铜杯	バインドクイ－ン	发动蜜拉的掩护技“束缚”450 次
铜杯	破坏者	发动艾尔文的掩护技“破防”450 次
铜杯	吸い付き名人	发动艾丽泽的掩护技“提坡吸收”450 次
铜杯	无效化の精灵术士	发动罗恩的掩护技“自动魔法防御”450 次
铜杯	最凶のどんぶり屋	发动蕾娅的掩护技“道具偷取”450 次
铜杯	力の救济者	发动凯亚斯的掩护技“力量传播”450 次
铜杯	リムジン	发动缪泽的掩护技“移动牵引”450 次
金杯	オレ最强	任意角色达到 Lv200
铜杯	【达成】バトル师范	达成 40 个初级挑战称号(バトルチャレンジ)
银杯	【达成】バトル仙人	达成 18 个上级挑战称号
金杯	【达成】バトルサンシャイン	“初级”和“上级”全挑战称号达成(详见挑战称号攻略部分)
银杯	ギャンブラ－	赌场中累计赢得 100000 チップ

特性次数相关奖杯

路特加：无论是发动 Lv4 还是 Lv1 的变身都只会清算一次。最有效的方法是跟ドヴォ－ル接任务的人旁边的教官对话，进行骸壳变身的战斗教学。开场后直接跳过教学部分马上发动变身，然后使用两次○○○○×就能清场。只要不手滑，1 分钟能够刷 3 次。



裘德：装备“コンセントレ－ション、2、3”这三个技能，装备了这三个技能之后，裘德发动了第一次集中回避后 8 秒钟内如果防住了敌人的攻击能再发动集中回避。找一些不会魔法而且大批出现的杂兵（比如狼群），最好多引几批敌人。其他所有同伴设置成“身を护れ”，然后跑到敌人堆里刷即可。注意集中回避只对锁定的敌人有效，所以防御的时候要看准哪个敌人攻击，将锁定切换过去。

蜜拉：所有人设置成“身を护れ”，蜜拉装备“1 ダメ－ジ”技能，×键设置ウインドランス这招，开战后不断连按×很快就能解除奖杯。

艾尔文：给艾尔文设置“1 ダメ－ジ”“スピ－ドチャ－ジ”“チャ－ジドア－マ－”这些技能，按照“魔神剑→蓄力→钢魔神剑→蓄力”的顺序不断发动技能和蓄力即可。

艾丽泽：设置“ヒドゥンタ－ゲット 1、2、3”，注意不能装备“クロ－ストゥギャザ－”这个技能。同伴指令设置成“身を护れ”，开战后不停地按 L3 直到奖杯解除。

罗恩：装备伤害 1 的技能，按照“ファイアボ－ル→术后调律→防御→ファイアボ－ル”不断重复即可解除。

蕾娅：装备“フラッシュガ－ド”“スティックプラス 2”两个技能，瞬间防御成功之后就会发动活伸棍术，然后冲进敌人堆里连按□即可。

凯亚斯：装备“1 ダメ－ジ”“リベンジインテンス”“アピ－ルタ－ゲット 1、2”这些技能，防御了敌人的技能后马上前 STEP，不断重复，刷这个奖杯时敌人数量越多越好。

缪泽：装备“アピ－ルタ－ゲット 1、2”两个技能，然后找アルカンド湿原的パル－スオタオタ，或者ク－ル冻窟的スノウバッド来刷，被打出后仰硬直之后马上前/后 STEP 即可。

掩护技次数相关奖杯



路特加：谁跟路特加共鸣连接，路特加就会发动那个人的掩护技能。推荐操作缪泽，然后对着敌人不断前/后 STEP，很快就能解除。

裘德：跟裘德连接之后，被打倒在地时裘德就会过来发动掩护技能。所以选择那些容易把人打飞或者打趴的敌人来刷即可，比如**ガリ－间道的ラピッドホ－ス**。玩家可以不断按 L3 挑拨敌人吸引攻击。

蜜拉：跟蜜拉夹击敌人时一定几率发动束缚。速度型敌人陷入气绝时，100% 发动。可以用刷连击数时的方法。或者玩家操作艾丽泽，×键设置**ピコハン**。蜜拉装备 1 伤害技能，设定成一起作战，之后找一些弱的敌人不停地发动**ピコハン**即可。

艾尔文：跟艾尔文连接之后，敌人防御时艾尔文会发动破防攻击。因此要选经常防御的敌人刷，比如灼洞或**ザイラの**森的盾牌兵等，艾尔文要设置 1 伤害技能，玩家操作的角色最好还装备“**グロ－リ－**”这个技能（通过隐藏迷宫后获得）。之后用敌人有耐性的招式不断攻击，比如冰盾牌兵就用锤子或者裘德的拳头打，这样对方防御的几率就会更高。

艾丽泽：跟艾丽泽连接后，用掉的 TP 会有一定几率连同敌人的 HP 吸收过来，给玩家回复。推荐让路特加跟他连接，使用锤子并装备**アッパ－ブライス**这招术技。然后两人的技能里面，跟回复 TP 有关的都要拆下，给艾丽泽装上 1 伤害技能。连接之后选择一起战斗的指令。之后选择狼系等小敌人，不断点×战斗即可。

罗恩：跟罗恩连接后受到魔法攻击时，他会自动给玩家发动魔法防御。让所有人指令设置成“身を护れ”，玩家操作的角色装备“**アピ－ルタ－ゲット**”技能，然后跟魔法系敌人战斗，用 L3 挑衅。受到维持时间长的魔法攻击时，不断地跟罗恩“连接/解除连接”就能多次发动他的掩护技能。推荐**ククル**冻洞窟的**アイスマンドラ**或者**ソグド**湿道的**ウォ－タ－スピリッツ**。

蕾娅：敌人倒地之后蕾娅就会过去偷对方身上的道具。推荐玩家操作裘德，×术技设置“转

泡”，蕾娅装备 1 伤害技能，并且将偷盗成功率提升的技能拆下（偷盗失败也会清算次数，但是如果偷盗成功了该敌人就不能再偷了）。所有人战术设置成“身を护れ”，蕾娅还要设置“集中攻击”“一绪に战え”，随便找些不怎么防御的小型敌人，不断发动“转泡”将其扫倒即可。不过要时刻留意画面上方有没有偷盗成功的提示，成功了就换怪。蕾娅偷东西还是挺勤快的。

凯亚斯：跟缪泽的技能一样要求玩家被打出后仰硬直，凯亚斯才会过来防御（此时技能发动）。建议玩家操作的角色装备“アピ－ルタ－ゲット”，并且将钢体相关的技能全部拆下，凯亚斯装备 1 伤害技能，连接之后选择“任せた”指令，同伴中最好再设置一个负责回复的角色。之后找**ククル**冻窟的**スノウバッド**，就这样放置着被打即可（或者连点 L3 挑衅）。

缪泽：跟缪泽连接之后不断前 / 后 STEP 即可，是最容易达成的奖杯。

挑战称号全攻略

称号	获得条件	获得GRADE
【初级】新米チャレンジャ－	获得任意一个挑战称号	10
【初级】连续攻击始めました	进行消费 4 点 AC 的连续攻击 40 次以上	5
【初级】オクトスラッシャ－	进行消费 8 点 AC 的连续攻击 20 次以上	10
【上级】连携トリックスタ－	进行消费 12 点 AC 的连续攻击 10 次以上	15
【初级】テクニシャン	L1 +○攻击接术技连携 40 次以上	10
【初级】アイキャンフラ～イ	空中击破敌人 10 次	10
【初级】怒涛の 30 ヒッタ－	30Hit 以上打倒敌人 9 次以上	10
【初级】怒涛の 60 ヒッタ－	60Hit 以上打倒敌人 6 次以上	15
【上级】怒涛の 120 ヒッタ－	120Hit 以上打倒敌人 3 次以上	20
【初级】全力全开！	发动秘奥义结束战斗 20 次以上	10
【初级】いざ、究极合体！	发动共鸣秘奥义结束战斗 20 次以上	20
【初级】リンク全开！	用共鸣术技击破敌人 40 次以上	10
【初级】坏し屋さん	将敌人破防 20 次以上	10
【初级】受けの美学者	防御 10 次以上	10
【初级】受けの哲学者	防御蓄力 1 段以上 40 次，装备マイトチャ－ジ之后长按防御 0.75 秒即可	10
【初级】受けの超人	防御蓄力 2 段以上 40 次，装备マイトチャ－ジ 2 之后长按防御 2 秒即可	15
【上级】受け过ぎてド M	防御蓄力 3 段以上 40 次，装备マイトチャ－ジ 3 之后长按防御 4.5 秒即可	30
【初级】AC ボ－ナス	AC 增加成功 100 次，装备マイトチャ－ジ长按防御、或者敌人攻击一瞬间后回避即可增加	10
【初级】见切つた！	用后回避躲开敌人的防御不能攻击 40 次	10
【初级】1 秒先が见える！	通过后回避发动的技能发动 40 次以上	10
【上级】ステップ中毒	受到攻击瞬间回避，并且无伤完成战斗，利用裘德的特性“集中回避”配合罗恩的技能“スプレンダ－タイム”（还钱奖励获得）能轻松达成	20
【初级】お助けマン	同伴陷入危机时发动变身帮其脱险 20 次，同伴 HP 槽变红，并且发动 1 段变身才能清算次数	10
【初级】黑の觉醒者	一次变身中消灭 3 个敌人 40 次以上	10
【初级】漆黑の凶战士	一次变身中消灭 5 个敌人 40 次以上，善用○○○○ × 这招连段可轻松解除	15
【初级】枪投げ名人	变身发动秘奥义击败敌人 20 次以上	10
【初级】GOGO リンク！	共鸣术技连携达成 3 连携 10 次以上	10
【初级】リンク职人	共鸣术技连携达成 6 连携 10 次以上	10
【上级】リンクの帝王	共鸣术技连携达成 9 连携 10 次以上	10
【初级】ウエルチエイン	普通攻击衔接术技连携 20 次以上	10
【初级】いたずら好き	令敌人发生状态变化 40 次以上	10
【初级】いたずら小僧	9 种异常状态都令敌人发生过	10
【初级】いたずら魔神	攻击敌人弱点部位 10 次	10
【初级】マジックガ－ディアン	魔法防御成功 20 次（装备マジックガ－ド按↓ +□防御）	10
【初级】ハイガ－ディアン	受到敌人攻击一瞬间成功防御 10 次，看清敌人的攻击动作进行防御即可	10
【初级】起き上がり小法师	受身（被吹飞后按□）成功 100 次	10
【初级】司令塔	设置右摇杆的快捷键命令同伴发动术技 100 次	10
【初级】バックアタッカ－	从敌人背后攻击 40 次	10
【初级】クロスカウンタ－	攻击正在攻击的敌人 40 次	10
【初级】剑术士参上	精灵术から武身技に连携した回数が 40 回 精灵术接武身技连携 40 次	10
【初级】战场の天使	给同伴回复 100 次	10
【初级】ニアアタッカ－	前 Step 接攻击 40 次	10
【初级】ヒット & アウエイ	攻击后迅速后回避 40 次	10
【初级】弱点ぺしぺし	攻击敌人的弱点并将其击破 20 次	10
【初级】ウィ－クプレッシャ－	弱点属性连携成功达成 3 连携以上 40 次	10
【初级】ウィ－ククラッシャ－	弱点属性连携成功达成 6 连携以上 30 次	15
【上级】ウィ－クエンダ－	弱点属性连携成功达成 9 连携以上 20 次	20
【初级】リバ－シ战术	与同伴共鸣连接起来之后，夹击敌人 40 次以上	10
【初级】术技スペシャリスト	发动セカンドア－ツ 100 次，装备セカンドア－ツ技能后按照提示发动即可	10
【初级】すたこらさつさ	成功逃跑 1 次	10
【初级】トライアタッカ－	不同种类的 3 种术技构成连击，达成 40 次	10
【初级】ペンタリアン	不同种类的 5 种术技构成连击，达成 30 次	15
【上级】ヘプタン	不同种类的 7 种术技构成连击，达成 20 次	20
【上级】ギガンタ－	2 分钟内击破大型怪物	20
【上级】ギガントハンタ－	3 次在 2 分钟内击破大型怪物	40
【上级】ギガントバスタ－	9 次在 2 分钟内击破大型怪物	80
【上级】ギガントキラ－	18 次在 2 分钟内击破大型怪物	100
【上级】空中游泳	吹飞敌人并在空中接上 5 连携击倒敌人，达成 20 次	20
【上级】エアトリッカ－	吹飞敌人并在空中接上 7 连携击倒敌人，达成 10 次	30
【上级】空の王者	吹飞敌人并在空中接上 9 连携击倒敌人，达成 5 次	40
【上级】デュアルチエイン	弱点属性 3 连携中混入共鸣术技连携，达成 9 次	20
【上级】デュアルチエイン +	弱点属性 6 连携中混入共鸣术技连携，达成 6 次	30
【上级】デュアルチエイン ++	弱点属性 9 连携中混入共鸣术技连携，达成 3 次	50
【上级】テクニカルチエイン	普通术技 5 连携之后发动共鸣术技，达成 20 次	20
【上级】テクニカルフィニッシャ	共鸣术技 5 连携接秘奥义，达成 20 次	20
【上级】パワ－クラッカ－	弱点属性 5 连携后接共鸣秘奥义，达成 10 次	20
【上级】パワ－フィニッシャ－	弱点属性 5 连携后接共鸣术技连携，然后再发动秘奥义，达成 3 次	40
【上级】影が薄いっス	1 场战斗中，玩家不受伤害撑 1 分钟以上，达成 40 次	40
【上级】チエインマイスタ－	用全部不同的术技达成 9 连携，然后发动共鸣秘奥义击败敌人，打倒 10 个	50
【达成】バトル师范	达成 40 个【初级】挑战称号	100
【达成】バトル仙人	达成 18 个【上级】挑战称号	100
【达成】バトルサンシャイン	全挑战称号达成	200

影が薄いっス

这个称号是根据玩家操纵的角色是否受到伤害来判定次数的，电脑操作的同伴不算。因此这里有个比较快的方法——首先在术技设置页将所有角色设置成手动操作（但不需要增加手柄），然后在在战术页面变更队列，将 2P~4P 设置到后排。选择初期比较低级的场地进入战斗，先用枪快速将敌人消灭到剩下一只，然后玩家操作的角色边回避敌人攻击边给其他同伴吸引火力，1 分钟之后将敌人杀死，战斗结束后系统就会清算 4 次无伤，效率大幅提升了。不过，要注意吸引火力的时候不能跟其他同伴共鸣，以免出差错。

如何打出高连击数

本作中有两个奖杯跟连击数有关，一个是 200 连击数奖杯，一个是全挑战称号奖杯中，有几个称号要求在高连击数情况下击破敌人。



刷连击数之前要准备两样东西：1. 技能“1 ダメ－ジ”；2. 地属性的术技或武器。有了前者就不怕敌人在达成连击数之前死掉，后者主要目的是石化，因为将敌人石化之后能维持连击数不断。

共鸣角色推荐蜜拉，因为她的掩护技能“束缚”发动后也能够维持连击数，顺便也能将她的技能发动次数一并刷了。战前让蜜拉一个人装备“1 ダメ－ジ”的技能，而玩家操作的角色要设置地属性术技。其他角色战术设置成“身を护れ”防止干扰。敌人选择游戏初期**トルバラン**街道的狼或者鸟即可（弱点都是地属性）。

开战后先将多余的敌人清理掉，保留 1 只，然后跟蜜拉共鸣，这样玩家打出的伤害也会变成只有 1，之后不断重复将敌人石化、束缚、石化，用这个方法就能不断地堆高连击数。如果要解除“怒涛の 120 ヒッタ－”这些称号，马上解除共鸣即可将敌人杀死。

连携相关

相关称号有“【上级】リンクの帝王”“【上级】デュアルチェイン++”“【上级】チェインマイスター”等。这些都是要求玩家发动多次发动共鸣术技并且达成一定的弱点属性连携数，可以一次过完成。

准备工作：1. 难易度设置成 EASY；2. 所有角色都要装上“リミッタ-1,2,3”，除了操作角色之外其他人还要装上“1ダメージ”，并且将作战设置成“身を护れ”+“自由に战え”；3.OVL 槽要事先蓄满（可保留个快速存档）；4. 开战之后要先清理掉多余的杂兵。

【上级】デュアルチェイン++

这个称号重点在于发动完一套共鸣术技连携过程中要给予敌人所有属性的伤害，所以共鸣术技连携的次数反而不用太多，只要配招合适就可以了。推荐拿**ルサル**街道的**ガント-タス**当靶子，，角色推荐使用蜜拉+裘德的组合，因为蜜拉的“**エレメンタルショット**”一开始就带4种属性，跟裘德的共鸣术技是暗属性，剩下三招只要配出其他属性的共鸣术技就能实现。笔者的配招是**エレメンタルショット**、**バニッシュヴォルト**、**ルナティックスティック**和**オ-バ-ドライブ**（这招要将共鸣对象换成路特加），当然配招方法还有很多，大家可以自由发挥。



连携结束之后发动秘奥义或共鸣秘奥义，可以连“**パワ-フィニッシャ-**”“**パワ-クラッカ-**”两个称号一并刷了。

【上级】リンクの帝王

推荐地点也是ルサル街道，共鸣术技连携能否成功有两个关键：一、同名的共鸣术技不能连续使用；二、一次共鸣连携中不能出现相同的技能组合。比如“舞斑雪+轮舞旋风=双碎迅”使用了一次之后，这一轮共鸣连携中就不能再用，而且之后也不能接上“卧龙空破+胧融=双碎迅”，要发动一次其他名字的共鸣术技才能接上。明白这两点之后就可以参照共鸣术技表组合技能了。一名角色一次可以设置8招术技，所以要达成9连携的话途中要换人一次。注意这个称号并不要求击中杂兵，所以即使打空了也不要停下来直到发动完。所有角色都装上“リミッタ-1,2,3”技能之后，时间应该勉强够发动9连携。如果还是不行，建议先发动演出时间长的共鸣术技，或者直接换成短一点的。

9连携之后接上秘奥义可以连“**テクニカルフィニッシャ**”这个称号也可以一并刷了。

【上级】チェインマイスター

刷这个称号时，负责最后发动共鸣秘奥义的两个角色不能装备“1ダメ-ジ”，否则无法击杀敌人。其他准备工作跟上面大同小异。共鸣术技也算是不同的术技之一，所以这个称号其实可以跟“**リンクの帝王**”一并解除。值得一提的是，这个奖杯如果最后共鸣秘奥义能击破多个敌人，系统就会清算多个敌人。所以最好多拉几波敌人进来一并解决。

操作推荐角色是蜜拉，队友选择蕾娅、裘德、路特加，其中让蕾娅和裘德装备1伤害技能。蜜拉的技能设置成**ファイアボ-ル**、**スプラッシュ**、**シルフ**、**アサルトダンス**，长按L1的技能



格设置**カタラクトレイ**、**ネガティブホルダ-**、**ウインドランス**、**サンダ-ブレ-ド**。

地点和敌人选择**ザイラの森**的**フリ-ズプラント**，周围也要多拉几个怪。开战之后先跟蕾娅连接，然后从**ファイアボ-ル**开始触发共鸣连携，按照上面的顺序发动共鸣连携。打完前4招之后将共鸣对象换成裘德，再长按L1并按顺序发动剩下的4招。打完之后切换路特加出来，再使用一次共鸣术技连携并发动共鸣秘奥义。保持冷静顺利打完整套就能清算到个数了。

依赖任务指南

※注：依赖任务有两种，名字红色的任务内容是固定的，而白色的任务出现以及目标的数量随机，因此下面的攻略中不会注明具体数量。

第二章 负债は道连れと共に

依赖名称	依赖攻略
大きすぎる误差许すまじ	贝壳の化石，采集点可以获得
ビュ-ティフル羽根	きれいな羽根，打エラ-ルチュンチュン可以获得
少女のプレゼント	きれいな羽根，集够羽毛之后去车站右上角和少女说话，剧情之后拿到报告书就可以去交差了
古きよき贝	贝壳の化石，采集点可以获得
グランドファザ-カニ	陆カニ，采集点可以获得
腐叶土が……	兽のフン，打エラ-ルホ-ス可以获得
磁石が……	砂铁，采集点可以获得
エラ-ルゲコゲコ驱除	打倒エラ-ルゲコゲコ
冒险してるか?	打倒エラ-ルチュンチュン
うま研究	打倒エラ-ルホ-ス
エラ-ルプラントを倒せ!	打倒エラ-ルプラント

第三章 反转する日常

依赖名称	依赖攻略
ありえた生活	トマト入りオムレツ・并 x1，在料理店就有卖。拿到トリグラフ中央驿的 NPC 处对话，拿到报告书之后交差
ネコ目击情报！・1	猫咪ル-ク，ドヴォ-ル商店街，依赖中介旁边的楼梯上面
ネコ目击情报！・2	猫咪ルビルビ，エラ-ル街道西部左下角的洞口旁边
ネコ目击情报！・3	猫咪すず，在トリグラフ中央驿右上角柜台
ビュ-ティフル羽根	きれいな羽根，打エラ-ルチュンチュン可以获得
死灵使いさん信じて!	トルバラジェイド，猫派遣搜索トルバラン街道获得
种集め	野草の种，采集点或打ランド-マンドラ可以获得
木とか希望	木片，采集点可以获得
もろいアレ	朽ちた骨，打ワイルドボア可以获得
扬げたてがいいの	ジャガイモ，猫派遣搜索トリグラフ获得
取り替えて	なめし革，猫派遣搜索トルバラン街道获得
绞りたてがいいの	ニンジン，猫派遣搜索トリグラフ获得
One For The All	ウィスキ-“エクスマキナ”，猫派遣搜索トリグラフ获得
产地直送がいいの	マグロ，猫派遣搜索トリグラフ获得
すべすべなアレ	なめし革，猫派遣搜索トルバラン街道获得
ねこ研究	打倒エイシェントキャット
ランド-マンドラ驱除	打倒ランド-マンドラ
ワイルドボアを倒せ!	打倒ワイルドボア
冒险してるか?	打倒ハゲタカ
一针不乱！チェリ-ズパイク!!	打倒チェリ-ズパイク

第四章 源灵匣、暴走

依赖名称	依赖攻略
知识不足ですまないが	光叶のクロ-バ-x1，猫派遣搜索ルサル街道
明日は娘の诞生日	打倒ガント-タス
ネッドドラゴン驱除	打倒ネッドドラゴン
明日は弟の诞生日	打倒リザ-ドマン
チュチュんチュチュン	打倒ケイブチュンチュン
艺术の发展のために	打倒ケイブプラント
高价买取り中	荒野の沙金，猫派遣搜索次元の裂けた丘
猛碎血还！ヴェウィンドアイ!!	打倒ヴェウィンドアイ

第五章 路地里に潜む魔

依赖名称	依赖攻略
背负った负债・1	同级生连络先リスト x1，调查ルドガ-房间的书柜，去中央大道触发剧情之后提交报告书就行了
失われた日常	和トリグラフ公寓前的房东对话，捉到走廊上的猫，出来和房东说话，剧情之后向中介提交报告书
今日もパ-ティ明日もパ-ティ	所需物ピンクエメラルド，猫派遣搜索タタ-ル冥穴
ごぶ研究	打倒マインゴブリン

TIPS 刷比较复杂的连携（特别要换共鸣对象那些）时，如果太紧张或者怕忘了技能发动顺序，可以先长按 R1 停下来，然后深呼吸，慢慢想清楚之后该怎么出招再开始。

第六章 クランスピア社

依赖名称	依赖攻略
ネコ目击情报! ・4	猫咪ハロハロ,ソグド湿道东南部 中间偏右边的洞穴里
神がかつて圣なるハイ	神圣な灰,猫派遣搜索ミラの社或者调查ミラの社的中央
今すぐ持ってこい	野菜セット x1,猫派遣搜索ハ・ミル
ジョウのお愿い・2	打倒エイシエントキャット x1
ジョウのお愿い・3	打倒エラ－ルチュンチュン x1
エルのわすれ物	回家,剧情之后提交报告书
冒险してるな?	打倒ラピットホ－ス x1
くさ研究	打倒インセクトプラント
ウォントを倒せ!	打倒ウォント
オタオタスレイヤ－求む	打倒オタオタ
かに研究	打倒クラブマン
アックスビ－クを倒せ!	打倒アックスビ－ク
ニ－ドルスパイダ－を倒せ!	打倒ニ－ドルスパイダ－
ゲコゲコ驱除	打倒ゲコゲコ
イライラするぞ	イラティアアンカブト,猫派遣搜索イラ－ト间道
ブラザ－信じて!	ガリツリ－の叶,猫派遣搜索ガリ－间道
牙が……	折れた牙,イラ－ト间道的采集点可以拿到
真红の果实	ナップル,猫派遣搜索ハ・ミル
泣いたっていいの	タマネギ,猫派遣搜索ハ・ミル
フル－ツの甘み	バレンジ,猫派遣搜索ハ・ミル
おおかみ研究	打倒ウルフ
One For The All	清酒“アケボノ”,猫派遣搜索イラ－ト海停
秘密裏に赖む	クモの巢,イラ－ト间道的采集点可以拿到
チュウチュウするぞ	虫のツノ,猫派遣搜索イラ－ト间道
有象无爪! キュバ－ジクロ－!!	打倒キュバ－ジクロ－
光斩之翼! シエナブロンク!!	打倒グレ－タ－デモッシュ
七天八倒! グレ－タ－デモッシュ!!	打倒グレ－タ－デモッシュ
暗虫无策! エレインホ－ン!!	打倒エレインホ－ン

第七章 分史世界破坏命令

依赖名称	依赖攻略
兄の轨迹・1	去クラン社社长室和ビズリ－说话触发剧情之后提交报告书即可
父亲のプレゼント	前提是完成“少女のプレゼント”,收集クラウンフェザ－x10(打サマンガン街道的ホ－ク可以掉落),然后交给ドヴォ－ル驿的NPC之后提交报告书
ドロッセルの危机!?	利用商店的特注系统制作出双枪ゴルト・レムス,然后拿给カラハ・シャ－ル领主馆前的ドロッセル,剧情后提交报告书
ネコ目击情报! ・5	猫咪ユニ,カラハ・シャ－ル领主馆里
ネコ目击情报! ・6	猫咪にゃんだば－,クラマ间道左上角的洞穴后面
ネコ目击情报! ・7	猫咪ち－,サマンガン树界南部的小高台上
ネコ目击情报! ・8	猫咪タカ,バ－ミア峡谷前作打魔装兽的那个高台
ネコ目击情报! ・9	猫咪ト－チ,タタ－ル冥穴 B3F 右边顶端
ネコ目击情报! ・10	猫咪ザック,サマンガン街道北部上面的一个小洞穴里
ネコ目击情报! ・11	猫咪ナタリニャ,タラス街道西部中间的高台上
タタ－ル冥穴で困っています・1	打倒マインゴブリン x5
大至急ア－スマントを届けてくれ	ア－スマント x1,依赖人的名字很亮哦……
イカス模型求む	风车の模型 x1,猫派遣搜索カラハ・シャ－ル
白い商品を希望です	雪色ポンポン x1,バ－ミア峡谷采集点可以获得
うろうろするぞ	硬いうろこ,キジル海瀑采集点可以获得
ケラケラするぞ	变な欠片,キジル海瀑采集点可以获得
ウンディ－ネな贝	水精の贝,猫派遣搜索キジル海瀑
お愿いします	真珠,キジル海瀑的采集点或打怪可以获得
银矿石を发注したい	银矿石,クラマ间道采集点可以获得
目玉商品がいいの	タマゴ,猫派遣搜索ニ・アケリア
ソウソウそるぞ	药草,サマンガン树界采集点可以获得
スナパムパム	雪色ポンポン,バ－ミア峡谷采集点可以获得
木とか希望	木片,サマンガン树界打怪可以获得
こごえる……	毛皮,サマンガン树界打怪可以获得
秘密裏に赖む	キノコパウダ－,サマンガン树界采集点可以获得
あがりもくれ	タイ,猫派遣搜索マクスバ－ト
もろいアレ	朽ちた骨,キジル海瀑采集点可以获得
丈夫オアナッシング	丈夫なツナ,クラマ间道采集点可以获得
ひぃスレイヤ－	打倒ジェントルひぃ・ひぃ・ふ～
ソ－ドビ－を倒せ	打倒ソ－ドビ－
ほね研究	打倒スケルトン
冒险してるか?	打倒グリ－ンバタフライ
ウィンドスピリッツ驱除	打倒ウィンドスピリッツ
かめ研究	打倒アングリ－タス
ランド－トレント驱除	打倒ランド－トレント
ねこ研究	打倒フラワ－キャット
酷使无爪! グラッテイクロ－!!	打倒グラッティクロ－
虫连崩倒! モ－ラルズア－ム!!	打倒モ－ラルズァ－ム



第八章 ガイアスの试验

依赖名称	依赖攻略
カ－ラの现在	渡り鸟の风切羽 x3,在セイライ冷原打ペンギニスト可以拿到。然后去カン・バルク宿屋和カ－ラ说话,剧情之后提交报告书
ネコ目击情报! ・12	猫咪キュウ,シャン・ドゥ斗技场受付处上面的高台
ネコ目击情报! ・13	猫咪にしな,カン・バルク,从ザイラの森の教会的右上角上去屋顶,走到居住区的尽头墙壁下
ネコ目击情报! ・14	猫咪マオ,リ－ベリ－岩孔第 06 区画右下角
ネコ目击情报! ・15	猫咪ホ－ムズ,モン高原中央部上方的音无し洞窟中间的岩石上
ネコ目击情报! ・16	猫咪タルロウ,セイライ冷原北部 树下面
ネコ目击情报! ・17	猫咪ひかる,トウライ冷原
サ－モンをお愿いしたいんだ	サ－モン x4,猫派遣搜索マクスバ－ト,依赖人名字很亮
どうぞお愿いな!	アクアリボン x1,依赖人名字很亮
知识不足ですまないが	きれいな羽根 x3,エラ－ル街道采集点可以获得
レイコクナヤツダ	打倒アイスゴ－レム
ジゴクたいじ	打倒プリジゴク
艺术の发展のために	打倒フリ－ランスボア
危险オアナッシング	危ない液体,リ－ベリ－岩孔采集点可以获得
秘密裏に赖む	キノコパウダ－,リ－ベリ－岩孔采集点可以获得
银矿石を发注したい	银矿石,リ－ベリ－岩孔采集点可以获得
明日は叔父の诞生日	打倒エルダス
明日は从兄弟の诞生日	打倒シルヴァクラブ
铜块を发注したい	铜块,猫派遣搜索リ－ベリ－岩孔
艺术の发展のために	打倒ファンテイル
はぴ研究	打倒ハ－ピ－
ミステリアスな液	谜の液体,在シャン・ドゥ周围打怪获得
明日は祖母の诞生日	打倒スカンキ－
猪突盲信! パウダ－ブル－タル!!	打倒パウダ－ブル－タル
大颜成树! パ－がフォ－ト!!	打倒パ－がフォ－ト
危峰虎头! アロ－フォルザ－ム!!	打倒アロ－フォルザ－ム

第九章 歌声は海瀑に岈す

依赖名称	依赖攻略
ジョウのお愿い・4	ブウサギの耳,猫派遣搜索ニ・アケリア
依赖させていただくわ	ジオスト－ン,ザイラの森的采集点可以获得
若さは大事にしろよ	ステンドグラスの欠片,猫派遣搜索ザイラの森の教会
背负った负债・2	不枯の花 x3,ザイラの森采集点可以获得。拿到之后去トリグラフ中央大道和 NPC 说话,剧情之后提交报告书
リドウの依赖	不思议なビ－ド x3,去ドヴォ－ル的酒吧和リドウ说话,剧情之后提交报告书
愈しの宿ロランド	去ル・ロンド的宿屋自动剧情,剧情之后提交报告书
ユリウスとの出会い	进入トリグラフ驿后触发剧情,然后去ドヴォ－ル的小巷里触发剧情,把猫捉到后去车站触发剧情
ポ－カ－フエス	天狗のお面 x1,找猫,ディ－ル中央广场宿屋门口捉到イエニャ－之后去ドヴォ－ル的酒吧交差,之后提交报告书。这时可以玩迷你游戏了
ネコ目击情报! ・18	猫咪モンテ,ボルテア森道东北部右下角的洞穴里
ネコ目击情报! ・19	猫咪コロッケ,フエスガナ矿山第 4 矿区存档点旁边
ネコ目击情报! ・20	猫咪ノ－ム,ル・ロンド宿屋 201 号室
ネコ目击情报! ・21	猫咪ねね,カタマルカ高地东北部上面的岩石后面
ネコ目击情报! ・22	猫咪タルタロス,ディ－ル的宿屋柜台上
ある契约のために必要なんです	ダイアモンド x1,依赖人注目
フル－ツ焼きそばをお愿い!	フル－ツ焼きそば・并,去料理店买一个就行了,依赖人注目
ハニ－たちへのプレゼント	トルバラジエイド x5,猫派遣搜索トルバラン街道,依赖人注目
ライバル商品を研究したいんだ	ガイアスまんじゅう x7,猫派遣搜索カン・バルク,依赖人注目

依赖名称	依赖攻略
お原いしまーす!	ハルピュイアx1,去武器店买,依赖人……是制作人
ジョウにお願い・5	打倒バタフライx1
明日は恋人の诞生日	打倒ダスクシェイドx1
イプスリヤー求む	打倒ジェントルイプリート
カタいアレ	巨大な甲罗,ノール灼洞采集点可以获得
アヤしいアレ	妖虫の足,フエルガナ矿山采集点可以获得
デンジャラス尻尾	サソリの尻尾,猫派遣搜索ソグド湿道
知识不足ですまないが	プリンセシア,猫派遣搜索モン高原
One For The All	烧酒“神々の黄昏”,猫派遣搜索ラコルム海停
陛下の心	ガイアスまんじゅう,猫派遣搜索カン・バルク
依赖させていただくわ	猛禽の爪,ノール灼洞采集点可以获得
コカトリス驱除	打倒コカトリス
冒险してるか?	打倒パルースチュンチュン
へんてこオアナッシング	不思议なビード,バイカール废坑采集点可以获得
ドクドクするぞ	毒针,打蜂类敌人可以获得
精灵の化石の抜け壳?	精灵の化石の抜け壳,猫派遣搜索フエルガナ矿山
明日は爱兔の诞生日	打倒ウエスタンウルフ
明日は亲分の诞生日	打倒スノウウルフ
明日は亲友の诞生日	打倒スノウドラゴン
艺术の发展のために	打倒ファイアホーク
艺术の发展のために	打倒スノウウォント
艺术の发展にために	打倒オタオッタホッグ
こおり研究	打倒アイスゴーレム
なんか研究	打倒ウォータースピリッツ
なぞ研究	打倒ワームシエイド
依赖させていただくわ	不枯の花,ザイラの森采集点可以获得
依赖させていただくわ	メドウクリスタル,バイカール废坑采集点可以获得
冒险してるか?	打倒スノウトータス
俺だよ俺	うずしお贝,猫派遣搜索ラコルム海停
俺だよ俺	圣晶,猫派遣搜索フエルガナ矿山
お原いが……	水精灵の泪,猫派遣搜索ザイラの森
ジエロ信じて!	火精灵の斗气,猫派遣搜索ノール灼洞
华蝶封月!ヴエウィンドクローズ!!	打倒ヴエウィンドクローズ
葡萄球菌!メロラベンダー!!	打倒メロラベンダー
炎虎致死!オーリナイツティグル!!	打倒オーリナイツティグル

第十章 雷鸣の遗迹

依赖名称	依赖攻略
レイアのレポート・1	完成レイア的间章第三章后出现。ミネストローネ・井,去料理店买就行了,拿给トリグラフ中央大道的レイア,剧情后提交报告书
レイアのレポート・2	完成“レイアのレポート・1”后出现。去マクスバート找到头上有感叹号的NPC,对话之后提交报告书。
レイアのレポート・3	完成“レイアのレポート·2”后出现。前往ノール灼洞北部,靠近后自动进入杂兵战。然后去カン・バルク,和居民区广场的士兵说话触发剧情,提交报告书。
兄の轨迹・2	完成“兄の轨迹・1”后出现,跟シャン・ドゥ斗技场商店旁的NPC说话拿到Jコード2,然后去クランスピア社和リドウ说话触发剧情,提交报告书
六家文章考察	六家文章考察,去オルダ宫3F第二书库,调查书桌触发剧情,然后提交报告书
ネコ目击情报!・23	猫咪カノン,バルナウル街道西南部小高台的洞穴里
ネコ目击情报!・24	猫咪ワイルニャー,イル・ファン宿屋左边的吧台
ネコ目击情报!・25	猫咪ノエル,ファイザバード沼野南部的大荷叶下面
ネコ目击情报!・26	猫咪ナナリー,ラフォート研究所第08研究室
ネコ目击情报!・27	猫咪キャロニャ,アルカンド湿原中央部水池上方
ヴエウィンドアイの逆袭	打倒ヴェウィンドアイ和ヴェウィンドクローズ
燃え尽きた	不思议なビードx1,ザイラの森采集点可以获得
いい武器使つてるか?	黑曜石x1,猫派遣搜索ラフォート研究所
近所迷惑です	打倒ラ・シュガル重兵x1
依赖させていただくわ	最高级の毛皮,猫派遣搜索オルダ宫
依赖させていただくわ	浅黄色コロコロ,猫派遣搜索ファイザバード沼野
ワンダラーなひれ	怪鱼のひれ,アルカンド湿原采集点可以获得
ワン信じて!	カラハ蝶,猫派遣搜索クラマ间道
ランドートレント驱除	打倒ランドートレント
ねこ研究	打倒フラワーキャット
冒险してるか?	打倒ダスクシェイド
冒险してるか?	打倒プリタチガレ
冒险してるか?	打倒イビルウォント
スパイダーを倒せ!	打倒スパイダー
ソードビーを倒せ!	打倒ソードビー
ひいスレイヤー	打倒ジェントルひぃ・ひぃ・ふ～
ウインドスピリッツ驱除	打倒ウインドスピリッツ
我が友である表现者よ	羽根ペン,猫派遣搜索オルダ宫

依赖名称	依赖攻略
秘密は守つてもらいたい	打倒ラ・シュガル术兵崩れ
极密で赖みたい	打倒ラ・シュガル重兵崩れ
秘密裏に赖む	魔物の体液,アルカンド湿原采集点可以获得
仙人掌の吸收力	タラスサボテン,猫派遣搜索タラス街道
匿名依赖	砂金,オルダ宫的采集点可以获得
质问を呈する	风精灵の息吹,猫派遣搜索バーミア峡谷
今すぐ持つてこい	名もない实,猫派遣搜索ミラの社
终わつた……	抜け壳,ニ・アケリア灵山采集点可以获得
ブラブラするぞ	キングアブラムシ,猫派遣搜索ミラの社
ビュリホッザー	キレイな虫の羽根,猫派遣搜索ミラの社
今日もパーティ明日もパーティ	世精石の原石,猫派遣搜索ニ・アケリア灵山
古きよき贝	贝壳の化石,ニ・アケリア灵山采集点可以获得
艺术の发展のために	打倒テイルビーク
艺术の发展のために	打倒パルースオタオタ
フラワーハーピー驱除	打倒フラワーハーピー
うま研究	打倒シルヴァホース
かえる研究	打倒パルースゲコゲコ
メギストストレントを倒せ!	打倒メギストストレント
さそり研究	打倒スコーピオン
昼下がりのアレ	秘密の实,猫派遣搜索ガリー间道
とり信じて!	夜光鸟の羽,猫派遣搜索バルナウル街道
明日はみんなの诞生日	打倒パルースポラント
かめ研究	打倒アングリータス
超虫伪蛾!クルディスアイ!!	打倒クルディスアイ
超虫天酷!ハンマーズアーム!!	打倒ハンマーズァーム
最殴我马!ウインドレイス!!	打倒ウィンドレイス
蛙鸣战装!フオーチュンステッパー!!	打倒フォーチュンステッパー

第十一章 ミラ=マクスウェル

依赖名称	依赖攻略
ヴエルの赠り物	ウイスキー「マクスマキナ」x1(猫派遣搜索トリグラフ),去マクスバート桥中间和NPC说话触发剧情,提交报告书
似た者同志	发光茸の胞子x3(猫派遣搜索バイカール废坑),去ルト・ロンド和ディラック说话出触发剧情,提交报告书
タタール冥穴で困つています・3	ピンクエメラルドx5,猫派遣搜索タタール冥穴
フルーツチーズをお原いします	フルーツチーズ・井,去料理店买就行了(话说居然不是热狗吗!)
ジョウのお原い・6	ナツプルx1,猫派遣搜索ハ・ミル
君を见込んで	打倒スノウドラゴン
圆满家族がいいの	风车の模型x1,猫派遣搜索カラハ・シャール
绅士の掟	打倒ジェントルメン
我が友である表现者よ	羽根ペン,猫派遣搜索オルダ宫
チクチクするアレ	とがつた爪,アルカンド湿原打怪获得
タンタンするぞ	单なる骨,猫派遣搜索次元の裂けた丘
ごぶ研究	打倒マインゴブリン
知识不足ですまないが	光叶のクローバー,猫派遣搜索ルサル街道
知识不足ですまないが	ウサぐるみ,猫派遣搜索クランスピア社
今すぐ持つてこい	ブラックエッグ,バルナウル街道采集点可以获得
明日は弟の诞生日	打倒リザードマン
サンプル采取	要塞の砂铁,猫派遣探索ガンダラ要塞
チュウチュウするぞ	虫のツノ,猫派遣搜索次元の裂けた丘
ネッドドラゴン驱除	打倒ネッドドラゴン
とげげ研究	打倒キングコカトリス
あなたが目击者です	光る果实,猫派遣搜索タタール冥穴
艺术の发展のために	打倒ブレイドビーク
古代であると认めれれし鱼类	古代鱼の鳞,猫派遣搜索エラール街道
河龙幻清!ハイドラブレイド!!	打倒ハイドラブレイド
危机麒麟!ガデストーチ!!	打倒ガデストーチ

第十二章“俺”とエル

依赖名称	依赖攻略
四大精灵の依赖	ガイアスまんじゆうx4(猫派遣搜索カン・バルク),去ミラの社里触发剧情,剧情之后提交报告书
辛口料理人	マーボーカレー・大x1,去料理店买就行了。去イル・ファン海停和NPC说话,剧情之后拿到ルドガー的换装,提交报告书
タタール冥穴で困つています・4	打倒ブレイドビークx8
脱会してもらう	打倒シルヴアクラブx1
掬えども落ちる零よ	荒野の砂金x1,猫派遣搜索次元の裂けた丘
赖みがある	光叶のクローバーx1,猫派遣搜索ルサル街道
ひろつたらくれネコ	ブルータルの足型,猫派遣搜索ラコルム街道
ハイカリラッフ	上质な绵毛,モン高原采集点可以获得
砂罗葬树!ヴアンピリイプラント!!	打倒ヴアンピリイプラント



第十三章 出现、そして…

依赖名称	依赖攻略
タタ－ル冥穴で困っています・5	打倒リザ－ドマン x5
ジョウのお願い・7	野鸟の卵 x1,野外采集点可以获得
绅士の掟	打倒ジェントルミャンディ－ネ x1
绅士の掟	打倒ジェントルよさこい x1
最后の一片	ステンドグラスの欠片 x1,猫派遣搜索ザイラの森の教会
寒くないか?	祈念布,猫派遣搜索シャン・ドゥ
怖いです	打倒キングコカトリス x1
匠の技	要塞の砂铁 x1,猫派遣搜索ガンダラ要塞
ビュリホッザ－	キレイな虫の羽根,猫派遣搜索ガンダラ要塞
质问を呈する	风精灵の息吹,猫派遣搜索バ－ミヤ峡谷
匿名依赖	砂金,ガンダラ要塞周边打怪获得
磁石が……	砂铁,一般采集点可以获得
ワン信じて!	カラハ蝶,猫派遣搜索クラマ间道可以获得
アブラムシ研究中	アブラムシ,猫派遣搜索カラハ・シャ－ル
き研究	打倒シルヴァトレント
冒险してるか?	打倒リ－フマンドラ
バジリスク驱除	打倒バジリスク
たか研究	打倒ホ－ク
プチプリ驱除	打倒プチプリ
ボアを倒せ!	打倒ボア
グラスレイヤ－求む	打倒グラスオタオタ
烟の香り	ケムリダケ,猫派遣搜索サマンガン树界
ジョン信じて!	サマンアンバ－,猫派遣搜索サマンガン街道
デンジャラス尻尾	サソリの尻尾,猫派遣搜索ガンダラ要塞
六足惨闷!ヴェニルデモッシュ!!	打倒ヴェニルデモッシュ

第十四章 ルドガ-、任务完了

依赖名称	依赖攻略
ビズリ－の命令	プリンセシア x2(猫派遣搜索モン高原),去クランスピア社拿给ヴェル,剧情后提交报告书
ネコ目击情报!・28	猫咪エスエス,エ－ジェント训练所模拟海岸中间的一个洞里
タタ－ル冥穴で困っています・6	打倒マインゴブリン x10
恐れるな	黑曜石 x1,猫派遣搜索ラフォ－ト研究所
绅士の掟	打倒ジェントルノ～ムウ
睡莲采集	睡莲 x1,猫派遣搜索オルダ宫
さかな研究	打倒イビルウォント x1
ドクドクするぞ	毒针,ニ・アケリア参道打怪获得
ブラブラするぞ	キングアブラムシ,猫派遣搜索ミラの社
シャ－トゥ－	锐利な齿,ニ・アケリア采集点可以获得
チュンチュン驱除	打倒チュンチュン
うま研究	打倒シルヴァホ－ス
冒险してるか?	打倒シュアマンドラ
冒险してるか?	打倒フラワ－バタフライ
メギストストレントを倒せ!	打倒メギストストレント
ゲコゲコ驱除	打倒ゲコゲコ
オタオタスレイヤ－求む	打倒オタオタ
キジルの传说	キジルフィッシュ,猫派遣搜索キジル海瀑
枕につめるやつ希望	クラウンフェザ－,サマンガン街道打怪获得
有机物粒子研究学	神圣な灰,猫派遣搜索ミラの社
マザ－信じて!	传说のセミの抜け壳,猫派遣搜索ニ・アケリア参道
草食哺乳类研究学	ブウサギの耳,猫派遣搜索ニ・アケリア
フラワ－ハ－ピ－驱除	打倒フラワ－ハ－ピ－
かに研究	打倒クラブマン
ちょう研究	打倒バタフライ
一掷即灾!スフィンスノウ!!	打倒スフィンスノウ
卧龙崩枢!ルヴィ－ズドラゴン!!	打倒ルヴィ－ズドラゴン

第十五章 兄の愿い、弟の意志

依赖名称	依赖攻略
タタ－ル冥穴で困っています・7	打倒リザ－ドマン x10
ジョウのお愿い・8	打倒ウエスタンウルフ x1
ジョウのお愿い・9	メドウクリスタル x1,バイカ－ル废坑采集点可以获得
支配からの寿退社	打倒バキュラ x1
生者の寝起き	打倒シルバ－バキュラ x1
お愿いします	打倒ブロンズバキュラ x1
あなたを见込んで	打倒ゴ－ルドバキュラ x1
くさ研究	打倒プチディ－ネ x1
卖ってないソレ	试作型增灵极 x1,猫派遣搜索リ－ベリ－岩孔
ゴレスレイヤ－求む	打倒ゴ－レムシエイド x1
亲子の爱情	レアメタル x30,在バルナウル街道打人形士兵可以获得
バランの依赖	完成ジュ－ド的间章后出现,限定队员为ジュ－ド和ロ－エン,前往イル・ファン商店大厦调查道具店旁边的包裹,然后拿到ヘリオボ－グ研究所给バラン,最后提交报告书
マシ－ナリ－ズ、その后	完成ガイアス的间章第四章后出现,前往カン・バルク宿屋调查旁边的包裹,拿到宿屋触发剧情
知识不足ですまないが	睡莲,猫派遣搜索オルダ宫
まいご	黄金カエル,猫派遣搜索アルカンド湿原
明日は同僚の诞生日	打倒ナイトプチ
明日は爱犬の诞生日	打倒ナイトゴブリン
明日は爱猫の诞生日	打倒ロックスピリッツ
明日は爱兔の诞生日	打倒ウエスタンウルフ
明日は祖母の诞生日	打倒スカンキ－
ノ～スレイヤ－求む	打倒ジェントルノ～ムウ
ねこ研究	打倒マクシイキャット
なぞ研究	打倒ワ－ムシエイド
かに研究	打倒ヒットクラブマン
とかげ研究	打倒サラマンダ－
かえる研究	打倒パル－スゲコゲコ
たま研究	打倒ランド－オタオタ
冒险してるか?	打倒ウエザ－トレント
冒险してるか?	打倒イビルウォント
にかわを发注したい	にかわ,猫派遣搜索ニ・アケリア
见知らぬアレ	无名の实,猫派遣搜索イラ－ト海停
ウンディ－ネな贝	水精の贝,猫派遣搜索イラ－ト海停
ひろったらくれネコ	ブル－タル足型,猫派遣搜索ラコルム街道
マオ信じて!	ボルティクバッタ,猫派遣搜索ボルテア森道
とり信じて!	夜光鸟の羽,猫派遣搜索バルナウル街道
艺术の发展のために	打倒ツリ－クラブ
艺术の发展のために	打倒マインスケルトン
艺术の发展のために	打倒ニワニワ
艺术の发展のために	打倒テイルビ－ク
艺术の发展のために	打倒ランド－ゴブリン
艺术の发展のために	打倒パル－スオタオタ
ゲコッ	打倒ランド－ゲコゲコ
泷乘りがいいの	サ－モン,猫派遣搜索ディ－ル
今すぐもってこい	カンタレラ,猫派遣搜索ザイラの森の教会
私信じて!	发光茸の胞子,猫派遣搜索バイカ－ル废坑
鸡の魅力	チキンの丸烧き,猫派遣搜索ル・ロンド
精灵の化石の抜け壳?	精灵の化石の抜け壳,猫派遣搜索フェルガナ矿山

第十六章 审判の门にて

※注:通关之后之前讨伐过的巨大怪重新复活。隐藏迷宫出现后依赖所追加隐藏迷宫相关依赖和两个特殊依赖。

依赖名称	依赖攻略
兄の轨迹・3	前提是通关和完成"兄の轨迹・2",和カラハ・シャ－ル的NPC说话拿到Jコ－ド3,然后去クランスピア社和ヴェル说话触发剧情,回家打开ユリウス的房间触发剧情,提交报告书
タタ－ル冥穴で困っています・8	打倒ネッドドラゴン x8
巫女の依赖	完成「タタ－ル冥穴で困っています」系列依赖,到ザイラの森的教会触发剧情,BOSS战,剧情之后提交报告书
暗黑を讨ち捕え!・1	打倒刻守ノ骸 x1
暗黑を讨ち捕え!・2	打倒刻守ノ迷蛇 x1
暗黑を讨ち捕え!・3	打倒打倒刻守ノ双翼 x1
谜の女性たち・1	虹色レンズ x5,猫派遣搜索カン・バルク。拿给カラハ・シャ－ル的熟悉的那谁,剧情之后提交报告书
谜の女性たち・2	圣马の角 x1,在隐藏迷宫打怪获得,拿到イル・ファン给熟悉的那谁,剧情之后提交报告书

VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



本月甚至是本年度的VITA大事之一，自然就是固件2.0更新了，本次更新后VITA增添了不少强大的功能，例如可以同时运行游戏和浏览器，增加PSN+服务等，想要一次过了解透彻，可以看看本期的固件更新介绍。同时，本期VITA命会为各位奖杯迷推荐几款VITA上的奖杯神作，由奖杯达人胜负师亲自鉴定，白金含量绝对有保证！

VITA播报站

PSV 2.0固件更新介绍

本月20日，PSV固件版本经历了一次大规模更新，从之前的1.81版本升级为2.0版本，更新内容主要是加入了PSV专属的PlayStation Plus（以下简称PSN+）的服务，此外还有加入邮件客户端、改善浏览器功能等诸多变化，下面我们就来详细了解一番。

PSN+免费体验

PSN+是索尼为PSN会员推出的一项增值服务，之前只对应PS3平台，本次升级后，PSV平台同样可以使用，付费成为会员后可以享受许多专属优惠和额外功能，包括定期的免费游戏下载、购买游戏折扣、下载专有内容、云存储空间（备份存档）、自动同步数据等（如自动下载DLC、同步奖杯），不同服务器的PSN+内容都不尽相同，付费方式有包月和包年两种，目前日服包月费用为500日元，包年5000日元。PSN+目前有免费体验期，大家登录PSN后就可以找到，试用期长达7天，玩家们可以尽情体验一下PSN+的免费游戏以及各种服务带来的好处和便利。

在PSN上也有了PSN+的专门频道，日服目前有PSV版《墨鬼》完全免费，此外还有《捉猴啦》、《疯狂出租车》等PSP免费游戏。



▲7天免费体验期，大家可不要错过。

在线存储空间

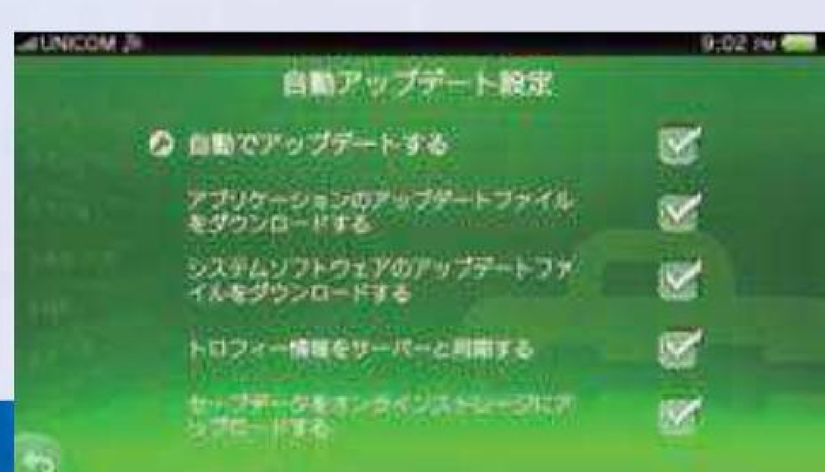
开通PSN+服务后，在PSV“内容管理”（**コンテンツ**管理）菜单中就可以找到“在线存储”的选项了，我们可以将自己主机内的游戏存档备份到网上，包括无法复制的存档也可以备份。空间容量为1GB，用于备份存档绝对足够，备份后玩家随时能恢复存档。这个功能对于那些同时拥有PS3、PSV的玩家来说无疑是最方便的，他们可以更方便地在PSV和PS3之间同步存档了。



▲上传存档要在“内容管理”中选择，别找错了地方哦。

自动下载更新

PSV会在玩家设定的时间自动下载所选择的游戏DEMO和游戏更新，另外也可以自动进行奖杯更新，奖杯信息将自动上传到PSN服务器，自动升级的内容可以在系统菜单中进行设定，这都是PSN+所独有的。



▶系统菜单中可设定PSN+的自动下载功能。

浏览器功能大幅改善

浏览器这次的更新也比较大，首先是终于加入了与游戏的同时启动功能，之前玩游戏时如果要开浏览器，必须关闭游戏程序，两者无法同时运行，这一点曾广受玩家诟病，现在终于解决了这个应该不算问题的问题，虽然有点晚，但总比不解决强。浏览器这次还加入了箭头指针功能，在按住L或R键时，用手指点击屏幕便会出现指针，可以用来在新窗口打开链接，此外，点击浏览器右下角菜单可以发现多了一个“发推”的选项，这两个字也许会让很多人摸不着头脑，其实这是一个与推特（Twitter）的联动，玩家只要先在PSV中绑定了推特账号，便可通过这个选项将浏览器页面发送到推特上与其他朋友分享，不过限于国内的网络环境，这个功能基本是废了。除了以上新功能，这次浏览器在流畅度和速度方面都有一定加强，拖动页面时顺畅多了，也基本见不到讨厌的“灰格子”，用户体验明显好多了。



▲浏览器加入了指针功能，用户体验也改进明显。

邮件功能开始加入

2.0固件中，邮件成为系统标配功能之一，点击桌面上的Email图标便可以使用。使用之前当然要设定一番，如果有Gmail和Yahoo邮箱可以进行简单账号设定，直接填入账号密码便可（小编实际测试，Gmail账号成功登录，而Yahoo邮箱老是出错，原因未知），其他邮箱就要复杂一些，需要设置邮件服务器以及协议等等。

邮件支持最多5个账号，并可以存储联系人资料，最多5000个，当然联系人资料只有姓名和Email地址，没有电话号码，而且联系人无法导入，需要自己一个个手动添加，添加后的联系人在发送邮件时便可直接选取了。

发送邮件时可以添加照片作为附件，可以直接拍照或者在主机相册中选取截图。不过总的来说，PSV邮件的功能还比较简陋，收到邮件时，简单的文字、链接等文本内容显示倒还正常，但是一些带有图片等复杂内容的邮件就会显示不全，甚至干脆提示为“这是PSV不支持的格式”，附件格式目前也仅仅支持图片。



◀邮件基本功能都已具备。

QQ邮箱的设置

经过小编测试，QQ、163等国内主流邮箱基本都是可以添加的，但添加后会报错，不过之后收取邮件正常，发送邮件会出错，不知道其他人如何，这里先将添加方法简单说一下，以QQ邮箱为例。

名称	任意
电子邮件地址	填写你邮箱名
协议	POP
接收邮件设定	
Host Name（主机名）	pop.qq.com
用户名	填入你的邮箱名
密码	填入你的邮箱密码
发送邮件设定	
Host Name（主机名）	smtp.qq.com
使用者名称	填入你的邮箱名
密码	填入你的邮箱密码

无线传输资料

之前PSV连接电脑传输资料时只能采用USB方式，这次加入了Wi-Fi无线传输的方式，摆脱了数据线的限制。使用该方式时要保证PSV与电脑处于同一网段的无线网络中。



▲除了USB方式，这次增加了Wi-Fi方式。

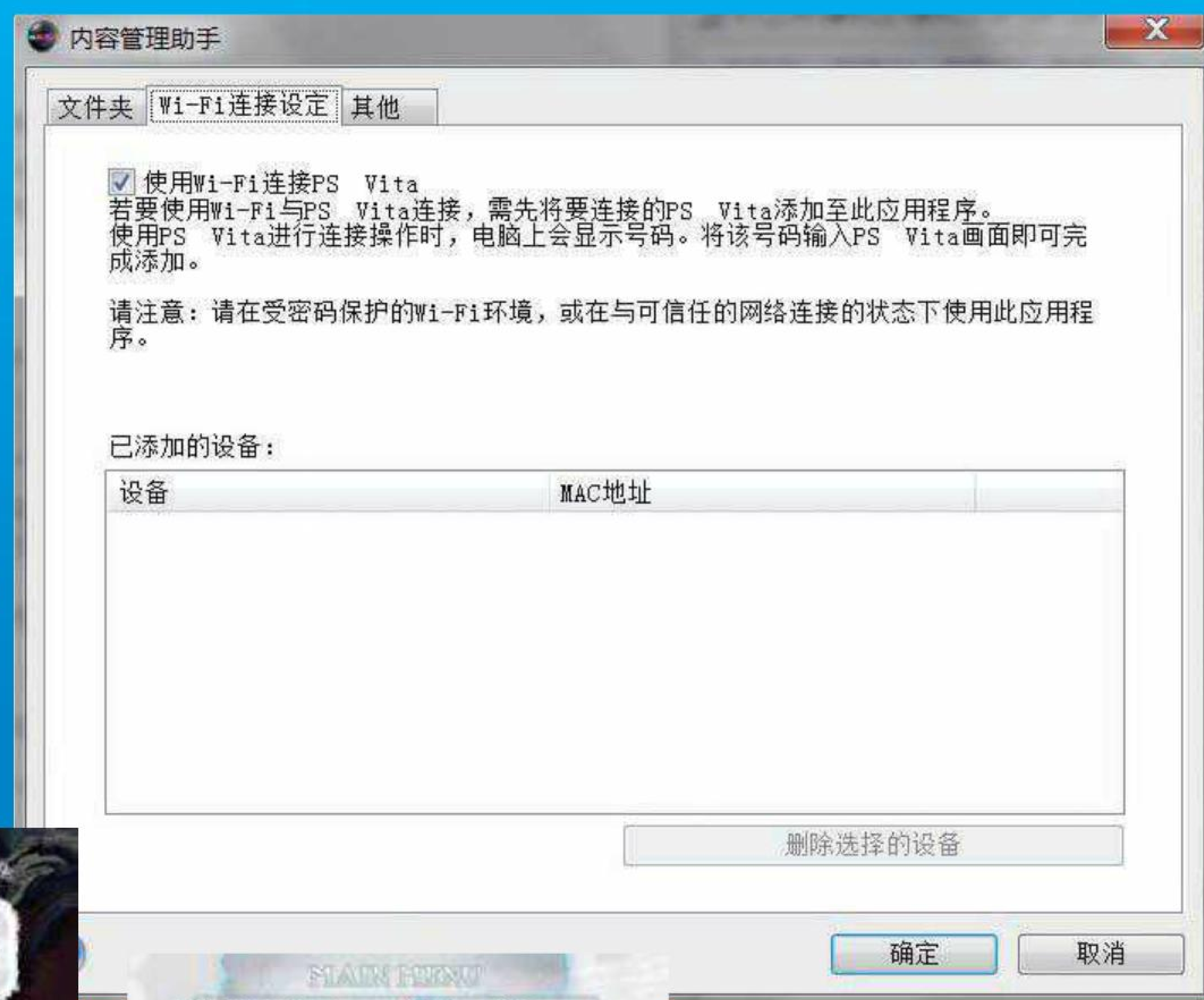
其他更新一览

1.截图功能大幅提升速度，并于后台完成，不再出现提示字样。
2.地图程序添加天气情报，可以在设定中开启或关闭，另外地图还增加通过Email发送地理位置的功能。
3.系统菜单中增加“最新资讯”的提醒方式，可以分别设定各个程序和消息的提醒方式，包括通知栏是否提示、音效是否打开以及PS灯是否亮起。
4.near界面变化，显示方式重新归类，好友动态被移至系统“好友”应用中
5.支持按键操作的系统应用增多，包括有派对、PS Store、朋友、群信息、奖杯、照片、地图。
6.内容管理支持文件夹的复制操作。
7.运行PS游戏时，画面尺寸增加“自定义”一项，另外背触板支持映射L1、L2、L3、R1、R2、R3键。
8.“朋友”程序中，添加好友时可以附加留言。
9.播放影像时增加0.5倍速慢放功能，快捷键是方向键↓（左摇杆↓也可以）。
10.在Wi-Fi设定中增加“自动切断Wi-Fi”的选项。
11.在PlayStation Network菜单中增加Twitter选项，用来绑定推特账号
12.在PlayStation Network菜单中增加PlayStation Mobile选项。

电脑端“内容管理助手”更新

伴随着PSV的2.0固件升级，电脑端的“内容管理助手”也进行了更新，而且这个基本属于强制性，只有更新后才能连接PSV，之前的那个破解版助手OpenCMA在2.0固件上也失效了，老老实实地更新吧。

更新后可以发现内容管理助手多出了“Wi-Fi连接设定”的选项，这是对应本次PSV 2.0固件中的无线传输新功能的。



▶“内容管理助手”增加了“Wi-Fi连接设定”选项。





近期下载游戏佳作推荐

大家是否还记得由Alvion于2010年推出的PSN下载小游戏《灾厄》呢？虽是甜点式的作品，然而游戏以其精彩刺激的战斗、油画般的风格以及优秀的画面赢得了玩家的喜爱。如今，《灾厄》登陆掌机平台，诚意加入新章节，继续带给大家不一般的游戏享受。

游戏简介

《灾厄 重生》是一款强调空间感的动作游戏，玩家只需要简单的移动和跳跃就能让角色在场上飞檐走壁，自由自在地穿梭于偌大的场景之中。游戏的关卡相互独立，关卡内容则是传统的打杂兵推BOSS，每击倒一个BOSS就可以获得新的能力，增加相应的招式，在关卡结束后还会根据过关时间、受伤害量和击杀数来评定等级，整体感觉上有点接近于《鬼泣》系列”，而杂兵过脆又让人有点《无双》的即视感。

游戏最具特色的，当数那件变化多端的披风“灰の外衣”，主角的所有招式都是通过它来施展的，除了拳、枪、剑等多种武器变化之外，“灰の外衣”还能够成为坚不可摧的护盾和让主角高速滑翔的翅膀，独具匠心的设计让玩家耳目一新。

游戏故事分为两个章节：“讨伐篇”与“再诞篇”，“讨伐篇”的内容与PS3版的《灾厄》完全相同，讲述玩家从“**マリシアス**（灾厄）”的手中拯救世界的故事，而“再诞篇”则是接在“讨伐篇”后的续传，由于“四王”的连年争斗，王国民不聊生，负面情绪的积攒让“**マリシアス**”复活，“预言者”只好唤醒了沉睡中的玩家让他再度拯救世界。

游戏模式上，除了故事模式以外，还有自由模式，玩家可以在自由模式中重复挑战通过的关卡，获取更高的等级，还可在线上进行排位。

最后，游戏中还有一个背景故事模式，里面是故事的背景小说，配有精致插图，感兴趣的玩家可以看看，但是由于是日文，没有一定外语基础的玩家估计也看不了。不过，游戏将于明年2月推出繁体中文版，对于剧情派玩家可谓是一个福音。

新增要素

除了新增数个BOSS以及四种新武器之外，游戏还加入了以下比较独特新要素。

换装：跟“预言者”对话，可切换主角身上的服装，对主角能力会有相应的增强和削弱。总共有三种服装供玩家选择，攻击力强化防御力弱化的“讨伐者の黑衣”，防御力强化攻击力弱化的“王族の衣”，以及比较特殊的“预言者の衣”，它能提高“AURA”的获得量，攻防轻微减弱。



Malice觉醒：打倒了重生的“**マリシアス**”之后，主角将获得名为“Malice”的力量，通过解放“AURA”开启，启动后主角全身变黑，并且无法返回原本状态，武器招式在此状态下会产生不同程度的变化与强化。“AURA”值成为主角的体力值，当受到攻击后会减少，“AURA”降为零时，身体将会立即破碎。

PSV奖杯神作推介★八小时篇

PSV 推出已有一年，继承于 PS3 的奖杯系统让掌机玩家也感受到了“白金”的魅力，完美主义者除了游戏原本的隐藏要素，又有了新的挑战对象。和 PS3 上的情况一样，玩家一般把奖杯特别好拿的游戏称之为“奖杯神作”，这里就为大家介绍 PSV 上的几款“八小时系列”，也就是那种只花上一个休息日就能取得白金的标准奖杯神作，让它们来为你的游戏列表添砖加瓦吧！

文：胜负师

特殊报道部

游戏原名	特殊报道部
游戏类型	文字冒险
白金所需时间	3小时



由日本一《流行之神》小组制作，故事内容都是些灵异怪诞的都市传说，玩家要以不同角度去报道事件真相。虽然有对于文字游戏来说比较麻烦的完成率 100% 相关奖杯，但是由于可以全程快进，对照《PS3 专辑》第 3 辑的攻略，可以两小时左右拿下白金，堪称目前 PSV 上的第一白金神作。**注意**！攻略中第五话共通部分第二次材料分析，完成率分开计算的是最后两句，不是第三和第四句，这里勘误一下。

声与形

游戏原名	Sound Shapes
游戏类型	平台动作
白金所需时间	6小时



传统的 2D 平台游戏，但因加入了音乐元素，又请了一些视效艺术家设计关卡，使游戏具有时尚而独特的艺术氛围。虽然像《小小大星球》那样强调自己制作和分享关卡，但是却没有一个在线奖杯。挑战模式运气成分比较重，需要反复尝试。本作买一份可以在 PS3 和 PSV 双平台上使用，且自带云存储功能。把 PSV 版白金后上传存档，在 PS3 上登录同账号把存档同步回来，就可以看到奖杯一路跳，相同于 6 小时拿两个白金，赞！

突击枪手

游戏原名	ASSAULT GUNNERS
游戏类型	动作射击
白金所需时间	7小时



由 MMV 发行的纯下载游戏，评价尚可。星球殖民世界观，自由组合机器人，大牌声优阵容以及低廉的售价，都令其具有一定的受众面。同时，本作的关卡难度低，流程不长，掉落率也比较高，因此 7 小时左右就能拿下白金。本作有 3 个 DLC，追加达 30 个奖杯！想 100% 的话需要多刷五六个小时，不过因为 DLC 里包含最强装备和机体，所以可以一路无双杀个痛快，毫无难度可言。注意！ DLC 里有 2 个奖杯需要两人面联。

抵抗 燃烧天空

游戏原名	Resistance: Burning Skies
游戏类型	主视角射击
白金所需时间	7小时



没想到索尼自家的 FPS 品牌《抵抗》到了 PSV 上就成了标准的奖杯神作。只需要 NORMAL 难度通关，一周目即可；虽然有收集要素，但和奖杯无关；整个游戏中没有任何难点，奖杯要么是剧情奖杯，要么是数量累积；惟一的网战奖杯要求玩家上网打……1 场！其作用大概只是为了强制你用掉“在线通行证”，这样你在卖二手时就卖不了好价钱，啧啧！

潜龙谍影3

游戏原名	Metal Gear Solid 3
游戏类型	动作
白金所需时间	7小时



PSV 版《潜龙谍影 合集》包含两个白金，2 代因为 VR 任务模式的存在难得要死，3 代却又简单得要命。《MGS3》的白金只需一周目，但最好能对照攻略，以免遗漏收集要素，零杀通关选低难度也是轻轻松松。回味经典，顺便添上一座白金奖杯的感觉非常不错。同时本作也对应云存储，如果你有 PS3 版的《潜龙谍影合集》，可以在取得 PSV 版白金后上传存档直接拿 PS3 版的白金，但反过来是不可以的。

和Hello Kitty一起 方块冲击V

游戏原名	ハロ-キティといっしょ!ブロッククラッシュV
游戏类型	益智
白金所需时间	8小时



一款可爱风格的《打砖块》游戏，不过凯蒂猫只是以背景、饰品的形式出现，主角是一群美少女。本作在《打砖块》游戏中算是花样非常丰富的，但由于球速不快，对于有此类游戏经验的玩家来说，通关只是几个小时的事儿。不过因为白金奖杯要求玩家将所有的 BOSS 战评价刷到 S 级，再总共打出 100 个 S 级，所以还要多刷上一会儿。评价只与过关时间有关，剩最后一块砖时，可以果断自杀，再手动瞄准以节省时间。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



各位读者们大家好，本期3DS应援团与大家在寒冬将至之际见面，首先带来的是三款下载游戏，其中还有两款是属于SEGA曾经的掌机GG上的作品，主角都是大名鼎鼎的索尼克。而在后半部分，我们将会为大家介绍益智解谜下载游戏《推拉》的续作和3DS近期即将发售大作《莱顿教授VS逆转裁判》，前者是一款考验玩家想象力的解谜作品，后者则是两大名系列跨界合作的异色作品，精彩内容，不容错过。

模拟器游戏

ソニックドリフト2

配信日期	11月14日
售价	300日元
推荐度	★★★☆☆



在介绍这款《索尼克》系列”作品前，我们还是要说说GG这台掌机上的游戏，世嘉曾经对GG这台掌机十分看好，所以在90年代的时候自家的经典游戏多数移植到这台掌机上面，只可惜GG的高耗电量和数量稀少的第三方游戏使得它总归没有打败任天堂的GB。





1995年发售的《索尼克漂移2》为一款赛车类游戏，游戏中登场的角色均为索尼克系列中的经典角色，玩家们可以选择喜好的角色进行一场速度对决。游戏的画面目前来看可以与2000年发售的GBA所媲美，除了画面和音乐，索尼克系列中的一些经典设定也在游戏中有所体现。而且本作中除了单人游戏之外还支持双人对战，怎么样？不知道各位喜欢索尼克的玩家们有没有动心呢？如果想要尝试一下复古的赛车类游戏那么本作还是值得玩家们购买的。

スターソルジャー

配信日期	11月14日
售价	500日元
推荐度	★★★☆☆



提到FC平台上的空战类游戏，大家可以会想到《小蜜蜂》《沙罗曼蛇》等等，而这次要为大家所介绍一款KONAMI旗下的经典空战射击类游戏，它的名字就是《星际战士》。

1986年发售的本作其核心思想为“射击”与“闪避”，游戏的难度十分高，场景中充斥了大量的敌机与障碍物，玩家们需要操纵战机进行16关的游戏挑战，最终以打倒人工智能的“スターブレイン”为目标。游戏中玩家可以强化战机，当强化到最强阶段时，就会出现可防御3次攻击的防护罩来保护玩家操作的机体，以此来降低难度。除了这些之外玩家们还可以装备“连射”与“光墙”这样的高级装备，而一旦利用好地形优势的话，轻松躲过敌人的攻击也是没有问题的。

如果你是一名喜欢经典空战类游戏玩家的话，那么本作的难度和设定一定会让你满意。





除此之外，本作还在08年发售过复刻作品，有兴趣的玩家可以去搜索一下。

ソニック、ザ、ヘッジホッグ2

配信日期	10月31日
售价	300日元
推荐度	★★★★☆



由于之前模拟器游戏这个栏目一直在介绍FC平台上面的游戏，所以有些忽略了喜欢其它平台的玩家们，那么本次就为喜欢世嘉的玩家们带来这款在GG平台上发售的经典游戏，同时主角也是世嘉的代表人物，那就是一直奔跑在路上的蓝色音速刺猬——索尼克。

1992年在世嘉的掌机GG平台发售的本作，以出色的速度感和游戏手感征服了大批玩家。游戏中玩家扮演索尼克前去营救被邪恶的天才科学家蛋头博士抓走的伙伴“双尾狐狸”特尔斯，游戏中共有7个不同样貌的大型关卡，而且还有滑翔机、气泡球、地底车等要素，关卡中还有6台大型机器人在关底等待着玩家们的到来。除了这些之外，GG当年那精细的画面和复古的音乐也一定会让很多喜爱索尼克的玩家们感到欣慰。而且本作还有着价格优势，所以喜欢索尼克的玩家们就不要再犹豫了，快快出手吧！





《引ク落ッ》——详细介绍



3DS 的 eShop 平台曾在去年发售过一款益智类的小游戏《推拉》，这款游戏因为独特的解密方式和有趣的画面，在当时被许多喜欢益智类游戏的玩家们所赞扬。在 10 月 30 日，本作又推出了全新的续作，相比前作本作强化了游戏的方式，例如一些全新的方块和全新的关卡等等，除此之外，玩家们还可以利用擦肩通信和 QR 码来交换自己绘制的关卡来继续游戏。目前本作在 eShop 中的售价为 700 日元，喜欢随时随地能够玩一把解密类小游戏的玩家可一定不要错过本作哦。

游戏操作

按键	操作
摇杆	移动
十字键	放大缩小/旋转视角
L键	时间倒退
R键	观察方块
A键	跳跃/确认
B键	按住后可以拖动方块/取消
START键	暂停/调出菜单

ヒクオツ广场

在该模式下被分为了 10 个大关，每个大关中共有 10 个小关，一共构成了 100 个关卡。每关关卡的过关条件就是利用方块来到有一只小鸟的地方，这样就可以顺利过关。不过想要过关并不是那么容易，方块均为不规则形状，需要玩家们开动脑筋移动方块来搭成阶梯，由于方块只能单体移动，所以除了正常的移动手段，玩家们还可以利用其它方块卡住自己想要移动的方块，然后将其一起移动。所以在进行游戏的时候玩家们要多多改变思维来进行游戏，如果一味的惯性思维就很容易将自己卡在某关。在这里用第 26 关给大家举一个例子：第 26 关的阶梯是由绿色的外围，黄色的方块还有一个小的橘黄色方块构成的。（注：见配图）玩家想要单纯的移动黄色和橘黄色的方块都不能将阶梯搭建成功，而移动绿色的外围也无济于事。而这关真正的过法却十分简单，只要玩家站在橘黄色的方块上推动黄色的方块后就可以将黄色的方块向前移动，然后再将橘黄色的方块向前推，继续重复上一步的做法就可以很轻松地将黄色和橘黄色的方块推到终点的位置。而小编一开始卡在这关很久，经人提示才恍然大悟，本作中有些关卡不用将它想得过于复杂，否则就会把自己带入死胡同从而卡关。



ヒクオツ工房

本作中一如既往的延续了前作中大受好评的玩家自制关卡系统，在该模式下玩家可以根据自己的喜好画出各式各样的图形，然后系统就会将图形自动生成为立体的方块，并通过不同的颜色来做成各种各样的方块。同时，在该模式下玩家也可以利用 3DS 的照相机功能将其他玩家们发布在网络中的 QR 码拍下来并生成在游戏之中，以此达到分享的目的。而且，玩家们也可以在自己创造的关卡加入新系统的中特殊方块，使得游戏性更上一层楼。除此之外，游戏的官方网址中也有后续关卡免费提供，喜欢挑战自我的玩家们千万不要错过，网址是：http://www.nintendo.co.jp/3ds/eshop/jauj/get/index.html。

玩后感

喜欢解密类游戏的玩家们一定要去玩这个！本作真是超值的一部作品，每个关卡设计的都十分地考验玩家们的空间思维，如何利用“推”和“拉”将不规则的方块堆砌成台阶是本作的核心思想，虽然听上去容易，但是真正操作起来依旧有一定的难度，游戏后期中加入了漂浮方块、管道方块、移动方块等等就会更加考验玩家们。卡在某一关过不去的情况实在太正常不过，但是一旦发现某个关键点之后就会恍然大悟，并且迅速地过关。想必这也是制作组的苦心吧。将游戏通关之后出现的 3D 关卡相信就是在为续作提前做出的准备，所以玩家们可以继续期待该组为大家带来更加精美的《推拉》系列作品。总之，相信本作会成为今年 eShop 平台中的下载小游戏中的年度游戏。

3DS近期新游戏推荐



莱顿教授VS逆转裁判

售价	5980日元
发售日	2012年11月29日

作为 LEVEL5 旗下的经典作品《莱顿教授》系列一直以来都被喜爱解密类游戏的玩家们所赞扬，经典的谜题，吸引人投入进去的剧情都是这款作品的核心要素。而卡普空旗下的作品《逆转裁判》系列则更是如此，在法庭上寻找对手的破绽，利用收集到的资料和证据来扳倒对手，这样的设定曾吸引了国内很大一部分的玩家。而这两部作品要合作的消息放出来之后却让很多玩家大为震惊，究竟要怎样才会让两部风格差异很大的作品衔接到一起呢？

从目前放出的资料来看，故事讲述了莱顿教授和其助手路克两人收到了一封奇怪的信件，信件中提到了“迷宫城”这样不可思议的事件，而当教授看过信件之后研究室就遭到了“魔女”的袭击，一路追随魔女时，教授得到了一本奇特的魔法书，随后教授和路克被吸入了书中的“异世界”。而成步堂龙一与真宵在异国的法庭参加辩护的时候，也遇到了送信给教授的女孩子，当审判结束成步堂回到休息室的时候同样发现奇特的魔法书被放在休息室，好奇心重的真宵直接打开了魔法书，随后二人也被吸入了书中。由此来看，相信莱顿教授将会在游戏中主要负责场景中的解密要素，而成步堂龙一负责的就是在法庭之中找出对手的破绽，二人合作一起寻找回到正常世界的方法。

距离游戏游戏的发售日还剩下不到十天的时间，相信本作一定会以出色的剧情和经典的谜题征服大多数的玩家，就让我们静静地等待游戏发售日的到来吧。

游戏姬 PRINCESS OF UCG



本期作客"游戏姬"栏目的这位网络ID为"矽泽奈月"的MM，是一位出生在浙江的武汉妹子，目前在帝都工作。她宅腐双修，爱好广泛。当过主持人、玩过COS，也热爱美容和拍照，不过最爱的还是音乐和游戏。爱唱歌，特别是动漫游戏日文歌曲，而游戏方面也是涉猎广泛，算得上是真正的资深ACG人士。而且，奈月MM也是我们UCG的忠实读者，我们一起来了解一下她吧！

栏目主持 一刀



爱《生化》、更爱里昂的妹子

奈月MM，你好！

嘟咧呃君，你好！

行，咱不客套了。先说说你对游戏这一事物的整体感受吧！

我觉得游戏是我的第二生命，在我很小的时候就接触到了游戏，它是伴着我成长的。不过我玩游戏也是要挑能吸引我的，剧情、人设、游戏性等都是要考虑的因素。当然也会看厂商，比如Capcom、SEGA以及大宇资讯等我就很欣赏。

那你有生以来接触的第一款游戏是什么呢？

FC的《超级马里奥兄弟》。

家用机游戏中，你最喜欢哪个游戏系列？

最喜欢的还是Capcom的"《生化危机》系列"。我是从2开始玩的，我觉得《生化》的游戏性特别好，剧情不错，角色个性鲜明，人设也很美型。2代的双人线模式，3代以及之后的雇佣兵模式令我印象深刻。另外，近几作的玩法也都挺有意思的。

那掌机呢？

掌机里喜欢的游戏也很多，但目前还没有最喜欢的。我觉得"《口袋妖怪》系列"和"《尸体派对》系列"还不错。我口味比较两极分化，要么轻松治愈，要么就猎奇悬疑。

有没有自己比较擅长游戏类型，最近在玩什么游戏呢？

比较擅长的还是RPG，不过最近在玩《生化5》。

为什么不是最近刚出的《生化6》？是因为这作有问题吗？

我觉得6代外在的元素更丰富了，但游戏似乎有点偏离了系列原有的感觉——恐怖感进一步降低，更像是动作射击游戏了。而且里昂变老了，越看越像《鬼泣4》里的大叔版但丁，我是里昂的"颜饭"，这个不能忍。

哈哈哈哈！那你可知道每次里昂登场，都有一个定律？跟女性有关的。

难道是每次换一个美女主角？

不止这么简单，是他每次出场，必然祸害一位名字以A打头的姑娘，包括CG电影《生化危机 恶化》——那个波涛汹涌的女战士名叫Angela Miller。

哈哈，这个还真没注意，但艾达和阿什丽的确都是A打头。不过其实我最喜欢的是克莱尔，因为我最先玩的是二代，先入为主地就喜欢上她了。

大腿吗？解释一下，我给她起了个昵称，叫大腿。

看来对于同一事物，男女观察的角度果然不同，不过大腿来形容艾达不是更好吗？

艾达？我叫她裸背……

好吧……

资深女玩家谈"高清复刻"

说起来，你COS过《生化》里的角色吗？

没，我COS过《樱大战》里的真宫寺樱、《FFX》的尤娜和《仙剑奇侠传3》里的龙葵。

《仙剑》啊！

嗯，国产游戏中我最爱的就是《仙剑》和《轩辕剑》这"双剑"系列。

说起《仙剑》，我想起一个现象，就是电视游戏界兴起的高清复刻的风潮。我记得其实早在多年前，大宇就推出过一款将老版《仙剑1》高清重制而成的《新仙剑》。结合这个例子，你觉得这种做法，可不可取？

如果从系列粉丝的角度来看，其实我很期望能以现在的技术复刻经典。不过之前曾有幸近距离接触过姚仙（《仙剑》之父姚壮宪）并问过这个问题，他说制作团队人力资源有限，为了保证《仙剑》后续作品的品质，目前没法分心去做复刻。

复刻是一种炒冷饭行为，你不觉得应该有一定限制吗？记得当年《新仙剑》推出时，貌似负面评价多于正面评价。

我觉得虽然有炒冷饭的嫌疑，但《仙剑1》刚出来的时候年代





■奈月与"仙剑之父"姚壮宪的合影。



■在棚里录歌是奈月MM的一大爱好。

比较久远，即使是《新仙剑》时代的技术，如今也早就跟不上潮流了。在我看来，复刻老游戏，能迎合新玩家的胃口，也可以让老玩家重温经典。

高清复刻版固然能让老玩家朝花夕拾，也能让新玩家以“可以接受的画面”来感受由于时间原因而错过的游戏。但若是过了头，大家集体沉湎于某品牌的高清复刻版的话，这说明业界出问题了，正如现在的日本业界。

的确，这个尺度比较难控制。不过移植到 iOS 或其他便携平台或许是一个不错的选择，也符合当下潮流。

这好像是个办法！这些平台并非专门为游戏打造的，对业界的影响不会太大。但装机量有保证，只要作品足够经典，有喜欢怀旧的玩家来买单，商业成绩应该有保证。

嗯。


■英姿飒爽的真宫寺奈月。



况且现在这些大厂也都在尝试向手机游戏和社交游戏进行转型，用经典作品来试水，风险较小。阁下这个主意挺不错的嘛，果然不愧为资深玩家！

过奖。

科班音乐人推荐游戏金曲

话说小时候是令尊带着你一起玩游戏的？

对，我爸爸对我影响特别深。他本身就是一个游戏爱好者，我很小的时候，他就开始买各种游戏杂志，带着我玩家用机游戏和电脑游戏。我爸爸一直比我潮，玩掌机、玩微博、用平板电脑什么的，都比我早。

那有这样一个喜欢玩游戏的老爹，你小时候玩游戏是不是也很疯呢？

是啊，我妈妈是当老师的，而且还是班主任，所以不喜欢我和爸爸一起玩游戏，觉得玩物丧志。

那你会不会跟老爹站在统一战线？

会啊，玩家都比较齐心的嘛！而且实际上我玩游戏也没影响学习。

说到学习，听说你是学音乐的？

大学学的是音乐制作，而我平常爱好翻唱动漫游戏的日文歌曲，也会偶尔 remix 一些游戏同人音乐。

在电视游戏领域，有没有什么游戏音乐令你印象深刻？

有啊，印象比较的深的一个是《莎木》的《江清日抱花歌》，当时配合着游戏 MV 欣赏，歌手大气的唱腔，贾鹏芳老师倾注了感情的二胡演奏，抑扬顿挫，如泣如诉。荡气回肠，绕梁三日不绝，让我印象非常深刻，我父亲也特别喜欢这首歌，甚至还填上了中文词。

嗯，《莎木》的音乐是公认的超经典。

PS2 上《ICO》的主题歌《You Were There》也非常让我惊艳，才华横溢的女作曲家大岛满加英国天籁童声合唱团 Libera 的搭配，让这首歌变得空灵而富有异域风情。很多即使不接触电玩的朋友，也对这首歌评价很高。

没错，这曲子经常被各种电视专题片借用。

还有一首是《樱大战 4》的片尾曲《君よ花よ（如花似你）》，这是一首全员大合唱，记得很多人当初通关《樱战 4》时都落泪了，很大程度归功于这首旋律优美舒缓的曲子。中后段女声的和声非常和谐，不由得让人想起该系列曾经的辉煌和陪伴大家成长的岁月。此外《幻想传说》初代的主题曲《夢は終わらない》也很喜欢。一共有 2 个版本，初代的版本在我看来最为经典。主唱清亮的声音，让人耳朵一亮。

耳朵一亮，这个说法很生动啊！假如让你担任一款游戏的音乐制作，你觉得首先需要注意的是什么？

曲子必须是密切配合游戏剧情来创作的，这是最重要的。不过，我觉得我现在的水平还不能胜任这一工作。我想重点在演唱方面做突破，希望以后能获得演唱游戏歌曲的机会吧！

我喜欢结识游戏圈的朋友



如果以制作人的身分来创作游戏，你想要做一款什么作品呢？

这个问题很有趣！我想我会做一款模拟经营、养成类或桌面益智类的作品吧！这类游戏不需要惦记剧情，可以慢慢玩，比较放松。比如早年牛蛙公司的《主题医院》、《主题公园》等，我非常喜欢其中的创意。

我还以为你会做一款音乐游戏呢！

哈哈，我爱好比较杂。这些游戏看似简单，其实要做出创意很有难度呢。比如 2000 年时 Sierra 推出的《重返不可思议的机器》，就是创意十足的作品。游戏中玩家会得到一些机械装置等道具，可以任意组装，不管用什么方法，达成条件即可过关。

这种游戏应该有相当的难度吧，如今的玩家会去玩吗？

现在很多游戏一味着想着通过画面、剧情等外在元素取胜，最基本的游戏性反而丧失了。

唉——说起这个就让人伤心。我的头像你注意到了吧？《Shinobi 忍》。这是我的最爱，但这些游戏性为先的作品，早已没落了（泪）。

你还好吧？

我没事，说点轻松的吧，谈谈 COS。最早是如何开始的？

初中。当时是参加一次漫展，租了一套《仙剑》赵灵儿的衣服就去了，不过当时还不懂 COS，而且也没有留下照片。

有没有参加过什么相关比赛？

那倒没有，主要就是自己玩，而且 COS 好麻烦。

哈哈，必须麻烦！服装、道具、发型、饰品等等，弄死人。

所以我现在更喜欢翻唱游戏歌曲什么的，参加过几次武汉的 Comiai 的同人展 Live。

对了，你现在的工作跟游戏搭边不？

不搭边，不过我喜欢结识游戏圈的朋友。

那阁下公布一下微博吧，相信会有很多朋友会来求互粉的！

我新浪微博是 @ 奈月 NATSUKI，大家也可直接访问 http://weibo.com/erica3311，期待和大伙交流！

作为年末登场的重头大作，《刺客信条Ⅲ》可谓万众期待。不过，在实际体验过本作后，一些玩家对本作产生了这样那样的质疑，下面这篇吐槽文，细数了作品在叙事和人物刻画方面的不足，而负责本作攻略的铃姑娘也提出了自己的看法，值得一看。另一篇小文，讲的是纸媒数字化的一些知识，供各位增广见闻。此外，我们的信箱地址：tt@ucg.cn，欢迎投稿！



那个满身硬伤的混血刺客

《刺客信条Ⅲ》剧情派玩家的吐槽

作为“《刺客信条（以下简称AC）》系列”的忠实玩家，笔者经历了从系列首作到“艾齐奥三部曲”再到《AC Ⅲ》的进化，可谓感慨良多。在笔者心目中，“《AC》系列”的巅峰是《AC Ⅱ》与《兄弟会》两部作品。前者相较于一代，特别是剧情上做出了全面的进化，艾齐奥的复仇故事带给我们的是全系列最高的编剧水准。而后者加入了更成熟的经济设定与战斗系统，在画面、系统、剧情之间达到了完美的平衡，称得上是全系列表现最全面的一作。

《AC Ⅲ》作为今年年末大作潮的领头者在10月30日率先发售，笔者也在第一时间入手了游戏。经过大约20小时的通关历程后，笔者不免有些失望——这不是育碧承诺给我们的《AC Ⅲ》。网上对于本作的不满主要集中于那些繁多的BUG上，不过这些都能够通过补丁的方式解决，《AC Ⅲ》真正的硬伤在于背景设定、剧情与人物上。而这些，是无法用技术手段来解决的。作为一部以剧情见长的游戏系列，这样的编剧水平是笔者作为一个老玩家无法接受的。

硬伤1 被浪费的背景设定

本作的背景抛弃了“艾齐奥三部曲”中采用的文艺复兴时代背景，地点也从人文主义浓厚的欧洲南部转战到独立战争时期的北美大陆。这本是一个激动人心的时间段，美国人民不堪英殖民政府繁重的赋税，决定奋起反抗，又恰好迎合了系列故事两阵营对抗的主旨——自由与控制。期间发生的许多历史事件，如波士顿倾茶事件、列克辛顿的枪声、《独立宣言》的签署都在人类历史上留下了浓重的一笔。能够在游戏中重新体验真实历史的瞬间，对于玩家来说有着莫大的吸引力。而这也是系列前几部作品的卖点之一。

在前期宣传中，制作组透露玩家将不会成为历史事件的中心，而只是其中的一部分。当时看到这点，笔者就已经隐隐有点担心这样做会不会削弱本作的史诗感，而非常不幸的是，实际玩到游戏时感觉的确如此。

本作的主角康纳是英国人与原住民的混血儿，这代表着在当时的北美大陆，他不会被独立战争两方之中的任何一方完全接受。如果本作将一些笔墨着眼于这个矛盾上，可以成为剧情的加分点，而编剧也的确是这么做的——康纳没有作为爱国者军队的一员参与战斗，而完全是作为独立的个体参与两方的斗争。

这样做的后果是主角完全置身于事外，比如本作流程前期的重要任务波士顿倾茶事件。展现在玩家眼前的并不是主角带领着波士顿人民闯入港口，打开船舱，让茶叶倾泻而出的热血场面。取而代之的是是，康纳带领着几名爱国者跑上船，把一箱一箱的茶叶向下扔，过程之中还有杂兵过来干扰，玩家为了完全同步，不得不一边把杂兵往船外推，一边扔茶叶。这是本作系统的一大硬伤，不在本文讨论范围之列，所以不多做评论。倾茶事件作为一个经历几个小任务铺垫之后的大任务，本应是流程中的兴奋点，但这样的展开完全无法调动屏幕前玩家的情感，即使这样更符合历史文献的记载。前几作中在叙事方面所洋溢着的那种宏大感在这里荡然无存，不得不说，这是一种倒退。

更让笔者无语的是《独立宣言》的签署，在游戏中的表现是：康纳来到了费城旧国会大厦，推门进入其中的一个房间，有几个人围在桌旁。他与华盛顿说了两句话，就走出了房间。之后笔者才反应过来刚才发生的事件是美国历史上里程碑式的重要时刻之一，不禁大呼坑爹！



就笔者来说，最爱的无非是“《AC》系列”满满的阴谋论味道，无论是第一文明的起源还是刺客与圣殿骑士的勾心斗角，每一个历史事件，制作组都给出了一个令人惊讶的合理解释。在体验系列前作的过程中，笔者无时无刻不感叹着制作组的想象力。当初《AC Ⅲ》的背景是独立战争这一消息公布时，笔者兴奋得跳了起来，阴谋论的味道扑面而来。但现实是制作组似乎失去了以往的想象力，在宏大背景与剧情的结合方面可谓乏善可陈。

硬伤2 侮辱玩家智商的剧情

本作在剧情上着重体现刺客与圣殿骑士两方行为共有的正义性，正如游戏中肖恩对于独立战争的解释——这只不过是一场英国内战，没有一方做错了什么。单就设定来说，又是一个加分点。但在游戏中，却无法体现这一点。本作的流程可以简单地概括为康纳杀了一个仇人，发现他其实并没有想象中的十恶不赦，回到据点被师傅阿齐利骂一顿，再去杀下一个。这样给玩家带来了一天到晚错杀好人的错觉，与随之而来的智商被侮辱的感觉。

本作中的流程涵盖了康纳一生中的三十年，大约与“艾齐奥三部曲”其中的两部相同。但与此同时，每一部分的细节描写极少，时间跨度又极大，给人一种脱节感。这种叙事手法在沙箱游戏中可谓大忌。游戏开始时，你会发现你控制的并不是宣传片中大出风头的康纳，而是他的父亲坎威，在经历了两个多小时的流程之后，笔者甚至误认为自己买错了游戏，说好的森林跑酷呢？说好的打猎要素呢？而其中的剧情也是稀里糊涂。在拿到第一文明的钥匙后，坎威稀里糊涂地来到了美国，不知道为什么招募了一批手下，然后又像梦游一般和一个原住民女子好上，在自己不知情的状况下有了康纳。在酒馆中，他抖出了本作中惟一让笔者满意的包袱——他其实是一名圣殿骑士。而当康纳与自己的父亲重遇后，没有经过任何人的指



出与提醒，坎威就知道了面前的这个刺客其实是自己的儿子。这姑且可以认为是圣殿骑士情报网的强大。但之后的流程之中，坎威的行为就像是故意要让玩家厌恶他一样，见人就杀，为后来康纳手刃亲爹做出了牵强的铺垫。

现代部分中，戴斯蒙德带领其团队进入了那个第一文明庇护所，发现需要找到几个能量钥匙来打开最终的大门。历经千辛万苦打开了大门，却发现是一个圈套。朱诺利用了他们来达到自己再次统治人类的目的。游戏的最后一幕是戴斯蒙德牺牲了，而朱诺说：“你完成了你的任务，现在轮到我了。”换句话说，这就是育碧在告诉屏幕前还在期待着结局的玩家：“傻X，你被耍了，准备钱买《AC Ⅳ》吧！”这与其之前的承诺恰恰相反，并未给“《AC》系列”的这一段落画下一个句号，而是开了个更大的坑。不过，与育碧之前说过的“《AC》并不会就此完结”一番比较，这样半吊子的结局也算情理之中，但相信广大玩家们在感到被放了鸽子后，估计不会对游戏的口碑产生什么积极影响吧！

本栏目文章仅代表作者个人观点。

硬伤3 失败的人物设定

相比于埃泰尔的桀骜不驯，艾齐奥的沉着冷静，康纳完全就像是个“三无”。游戏中，他的语调几乎没有一丝变化，甚至在查尔斯·李火烧村庄时，他的语气也体现不出应有的惊讶与愤怒。也许这样比较符合原住民克制、保守、谦虚的情感特征，但这样完全调不起玩家的情感互动。试想《鬼泣》中的但丁用呆板呆滞的语调和BOSS进行对骂，就算游戏的系统再富有新意，也成为不了一线大作。相比康纳，笔者甚至更喜欢坎威与查尔斯·李，至少他们更有趣些。

上文提到康纳完全独立于战争的两方之外，在游戏中，他的所作所为大部分都是为自己的族人着想。但给笔者印象最深的是后期康纳回到家乡阻止李的阴谋，在放倒了六个自己人后，与儿时的好友打了起来，最后二话不说就把对方杀了。“喂！这个任务的完全同步可是用不致命攻击放倒自己人啊！怎么最后把基友直接戳死啦喂？”这样的吐槽已经无法形容笔者当时的心情。也许有人会说，当时康纳已经被推倒了，不是你死就是我亡，哪有什么时间三思。但面对的是陪伴自己多年的挚友，又有事事为族人着想的设定在前，康纳的这一刀来得让人着实摸不着头脑啊！



另一个角色塑造失败的典型是康纳的“家里蹲”导师阿齐利。不客气的说，他在本作中完全是一个路人。设定这个角色的目的完全是为了介绍主角的一身本领（还只是一部分）与身上那套衣服是怎么来的。除此之外，他绝大部分时间都蹲在家里不知道在干什么，然后在每次康纳出完任务后吐槽个两句，然后……就没有然后了。最后一次出场是在康纳藏钥匙的墓碑上。

如果说阿齐利只是路人角色的话，还可以理解。在笔者的记忆中，他在游戏宣传阶段没有出场，戏份少也说得过去。但是在宣传中露过脸的富兰克林在游戏中的表现（大概那还称不上表现）让笔者大跌眼镜。制作组透露，富兰克林的角色将不会和前作中的达芬奇类似，这其实是一件好事，没有人愿意看到换汤不换药的人



物设定。作为美国开国元勋之一，富兰克林也许会作为推动主线任务前进的重要角色登场。但现实呢？现实就是他在游戏中只出过两次场，第一次是让坎威帮忙追自己遗失的手稿，第二次是在《独立宣言》签署的现场，登场时间总计还不满一分钟。这让笔者想起了《无名英雄2》中的沃尔夫博士，两人都是看起来很重要的“真·路人甲”。

在爱国者军队的一干人等中，所有人都觉得康纳是一个可有可无的人，这体现出了上文康纳并不能够被接受的情况。但面对康纳做出的巨大贡献后，军官们并没有大加赞赏主角的勇气与能力，只不过把他当做一个称手的疯子，这样的设定也让玩家的积极性大受打击。军队中惟一能够称得上对主角友好的人是来自法国的拉法耶将军，而康纳摆出一副“走开，老子可是直的”的态度拒之千里，不禁让人感叹这究竟是要闹哪样啊！

由此可见，《AC Ⅲ》的人物设定也是问题多多。

当然，除去以上所说的几点不足，本作的优点也有很多。新加入的海战是笔者最满意的部分，驾驶着自己的战舰航行于无尽的海洋之上是《AC Ⅲ》中为数不多的兴奋点之一，而系统上的革新也算是可圈可点。但就剧情来说，本作辜负了众多“刺客饭”的期待。也许笔者作为系列的忠实玩家，对于本作给予了过高的期望，其中的意见有失偏颇，而且吐槽归吐槽，当《AC Ⅳ》发售后，笔者想必也会再次乖乖掏钱。但希望在之后的作品中，剧情能够重新达到系列应有的水品吧！

[文：倒す神]



这篇文章的作者倒す神绝对是系列死忠无误，从其行文可以看出，他作为一个剧情派玩家对于三代剧情的“爱之深，责之切”。关于剧情的理解和分析，不同的玩家都会有自己的看法，而他的观点很具有代表性，虽说不是文中的每个说法都一定能让人赞同，但都言之有理。铃个人对本作的剧情没有太多的不满，毕竟一款作品中时间跨度太大有点难驾驭。康纳是一名相对“陌生”的新人刺客，有大把的个人特色要塑造，而游戏需要去完善的位置确实又太多。无论如何，死忠们的看法都是源于对游戏的喜爱，多接受一些独到的见解，何尝不是一件乐事。



从知名游戏杂志停刊事件说开去

最近在网上看到国外知名游戏杂志《PlayStation The Official Magazine》停刊的消息，突然意识到国外纸媒碰到的问题今后也极有可能发生在国内杂志领域。相信UCG的主创们应该也已经意识到了这个问题，但正所谓“知己知彼，百战不殆”，从读者到小编，现在开始对新媒体的基本状况做一个梳理，或许会对大家有所帮助。

先说说大环境。从2007年iPhone发布到一年之后App Store正式上线，也就过去了4年时间，但如今这个平台上已经发布了超过70万个应用。就算只考虑iPad，应用数量也有27万之多（截止到今年10月份）。加上Android平台，Windows 8+Phone平台，还有Amazon自家的Kindle等等，用户被各种设备包围着，在任何时间任何地点，都有设备来满足他们的使用需求。各种App占用着人们几乎所有的碎片时间。沉浸式的使用场景，比如传统游戏、电影、阅读，已经越来越多地被排挤出人们的时间线之外。

2007年是我称之为“门槛元年”的神奇年份。因为当时业界要求开放iPhone API的呼声响彻云霄，一个新的时代呼之欲出。而这个新的时代的最大动力，就是程序开发门槛的降低。人类文明的演进，无一不是门槛降低的结果；以往需要几百人才能运得动的货物，蒸汽机搞定了；以往需要一个月才能完成的组装，流水线搞定了；以往需要一个星期才能送到邮件，Email搞定了；以往需要开个出版社或报馆才能发表文章，博客搞定了。而App Store的诞生，也宣告着程序开发门槛降低到了一个能引发质变的程度，因为iPhone的单任务使用场景，使得程序设计的场景枚举大幅简化，加上Scott Forstal团队倾力打造的开发环境足够强大与便利以及99美金/年的低廉讲场费用，无数的个人开发者涌向这个平台——程序开发个人化的时代到来了。在这个时代，人人都是自己程序的设计者和开发者，只要有想法，就算是Instagram这样规模的应用，刚开始也只用了两个人不到半年的时间。“找到想法→做出原型→快速发布→高效迭代”这样的循环已经是如今移动开发领域的绝对主旋律。以往拉上千人的团队耗时三年做程序这样的事情——虽然依旧存在，但从比例上讲已经被大大稀释了。

在这样一个时代，我们拥有方便的设备，享用不尽的应用（还有用之不竭的创意），还有社交媒体做信息的高速传播。我们的阅读习惯，自然也会随着时代发生变化。

不过，我们还是有必要先说一下传统纸媒的好处。文章本身的深度、收藏性，当然还有纸质媒体特有的“工艺感”，都是它们值得买来慢慢欣赏与保存的原因。而且，纸媒拥有一个让数字杂志望尘莫及的特性：随机阅读。纸媒依托于纸张，使读者可以从任何一页开始阅读而不影响体验。就算想要一气呵成读完，翻过去的纸张越来越多，剩下的部分越来越薄，这也是天然的阅读位置感。从用户体验上说，位置感在长文阅读中的重要性不亚于超链接在网络新闻中的重要性。数字杂志由于载体的限制，无法提供位置感，只能在导航交互上下功夫。目前销量比较好的iPad杂志，无一不是在导航的便利性上做足了功夫。

再说说纸媒的局限性。时效性差的问题自不必说，老生常谈了。但通过官方对社交网络的渗入，这一点能稍微得到一点弥补。还有一个问题是互动性，印刷出来的文章更多需要考虑排版等问题，至于用户怎么阅读则是早就设计好了的。但数字媒体不是，用户站在不一样的平台上自然会拥有更多不一样的需求——比如文章的点评与分享（版权固然重要，但通过优质内容的分享提高品牌曝光率也是需要考量的课题），比如多媒体内容的自然整合，比如关联文章的高效检索（你在纸媒怎么搜索？）。而就这些需求来说，《Wired》和《iWeekly》做得还不错，但依然还在摸索的过程中。但不管怎么看，有一点是可以肯定的，那就是不同的载体，需要不同的用户体验。简单地将纸媒内容原封不动地“扫描”到数码终端上，效果肯定是不理想的。

最后说一个数字杂志的心病——容量。精美的设计必然带来数据容量的增加，这在纸媒上不是什么问题，但对于数码设备的用户来说则是大事，放下使用手机流量的用户不谈，就算使用Wi-Fi，一本杂志动辄需要10分钟甚至半个小时来下载始终不是让人愉快的体验。最起码得把文字真正变成字符，然后把杂志拆成文章吧，这样也能满足检索的需求。对我来说，比如在某一期的杂志电子版里翻到某个攻略，而且有提示说我能直接下载往期杂志中对这个游戏的前瞻和评测，我会很乐意下载的。

目前国内的纸媒大都在试水数字平台，盈利暂且不谈，传统渠道的压力是显而易见的。不过，正如上面两点分析的那样，直接复制式的“数字化”，显然不是长久之计。而目前UCG在数字平台上的用户体验，我觉得也还有很大的提升空间。

以上内容如果能对UCG的数字化进程带来些帮助，将会是我的荣幸，就此搁笔！ **[文：squirrelbullet]**

邪魔院

小编带你走进日本

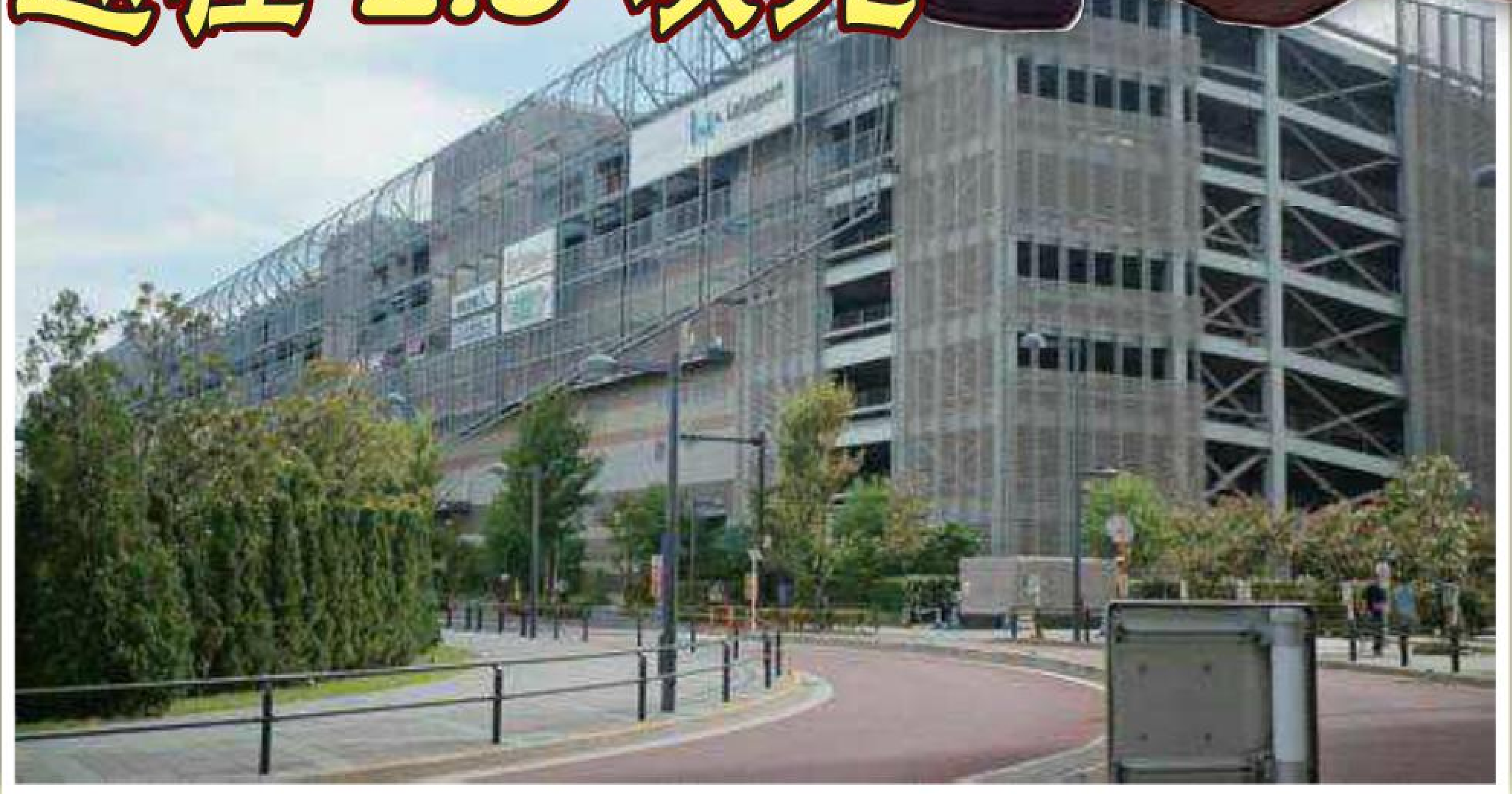
本期“邪魔院”是由我们的阳光成员光之虹为大家带来的一篇日本游记，他从一个动漫游戏爱好者的角度对自己在东瀛的见闻进行考据，将现实与虚拟作品的联系展现在我们面前，让人别有一番韵味，特别是那些看过原作的FANS。这里也随时欢迎其他同学给我们来信投稿。(电子邮箱：ucg@ucg.cn)



东瀛风采

行走在东京——穿越在2.5次元

今年的独自旅行中除开一些小的城市之外还有一处计划了许久的地点，而这个地点就是向往已久的东京。在东京一共停留了13天，其中所见所闻与之前的2次匆忙路过时所遇见的和得到的区别实在是太大，可以说以前是与东京擦肩而过，而这次却是从这片繁忙的土地上感受到了以往不曾获得过的生机。我们都知道日本的动画大多数取于实际的景色，所以有些动画的剧情就如同发生东京一般，那么本期先为各位读者们带来我这次在东京的“圣地巡礼”中的2个场景。　文：光之虹



第一站：《东之伊甸》

——如果给你100亿和一部电话，你会如何改变你眼中的国家？

地点：东京江都区丰州

推荐：★★★

《东之伊甸》是由日本富士电视台于2009年播放的原创动画，其中精细的画风和离奇的剧情在当时红极一时，而后来的2部剧场版也在次年和隔年上映，并且大受好评。故事讲述了12位日本人被神秘人物选上，得到了一台可以实现一切的手机和100亿日元，而他们中只有一位会获得胜利，胜利的条件则是“引导国家走上正确的道路”，故事则是围绕着9号“泷泽朗”而发生的。

本部作品的舞台涉及到纽约和东京，不过其中给人印象最深的还是位于东京都内江东区的“丰州”，在动画中丰州附近的湾岸曾受到4枚飞弹的射击，而位于丰州2町目的购物中心“首都船坞Lalaport丰州”则是动画中主角泷泽朗的家。女主角森美咲也是在这看了一场自己喜欢的电影。如果各位从东京站出发的话需要在Jr有乐町站换乘东京地下铁的“有乐町线”，然后乘坐向前往“新木场”方向的电车，在“丰州”站下车。从2号出口出去之后向南直走，在十字路口左转就可以找到和动画场景中一摸一样的“首都船坞Lalaport丰州”了。





“首都船坞Lalaport丰州”目前已经是一个综合型的购物商场，里面包括了电子游戏场、电影院、书店、餐厅、名牌服饰等应有尽有，由于丰州是日本填海造陆所建成，所以在室外就可以看到东京湾的美景，在商场的1层还设有前往东京都内的水上巴士购票处，在购物结束后，各位可以乘坐水上巴士回到都内结束一天的旅程。别忘了，动画中美咲对泷泽朗有好感也是从水上巴士上开始的~







第二站：《数码宝贝》

——虽然时间已经过去了数年，但是如今的光之丘依旧被选召的光所笼罩

地点：练马区光之丘

推荐：★★★

不知道喜爱《数码宝贝》的各位是否还记得“光丘”这个地名，在第一部动画中，8位被选召的孩子曾经都有过在光丘居住过经历，而主角“八神太一”和其妹妹“嘉儿”则是一直长住在此，在动画中现实世界和数码世界拼接之后，光丘曾经多次出现在动画中。特别是动画中期猛犸兽与巴多拉兽在实现世界中战斗那集，更是还原了光丘的样貌。

想要到光丘站去的话十分容易，只要搭乘都营地下铁的“大江户线”前往“光之丘”方向即可，而光丘站恰好就是这条线路的终点站，所以不用担心会坐错或坐过站。而这条地铁途中路过新宿与六本木站，所以想要搭乘也十分方便。到达光丘后只要一走出车站就会看到“公园通路”的天桥，动画中，8个孩子就是在这座天桥上观看战斗的。

光丘属于东京的住宅区域，所以周边环境十分安静，道路两旁的绿化也十分完美，来到这里之后就会给人一种十分宁静的感觉。如果天气晴朗气温适宜的话，买一杯摩卡坐在树下小憩一会真是再舒适不过了。

游风艺苑

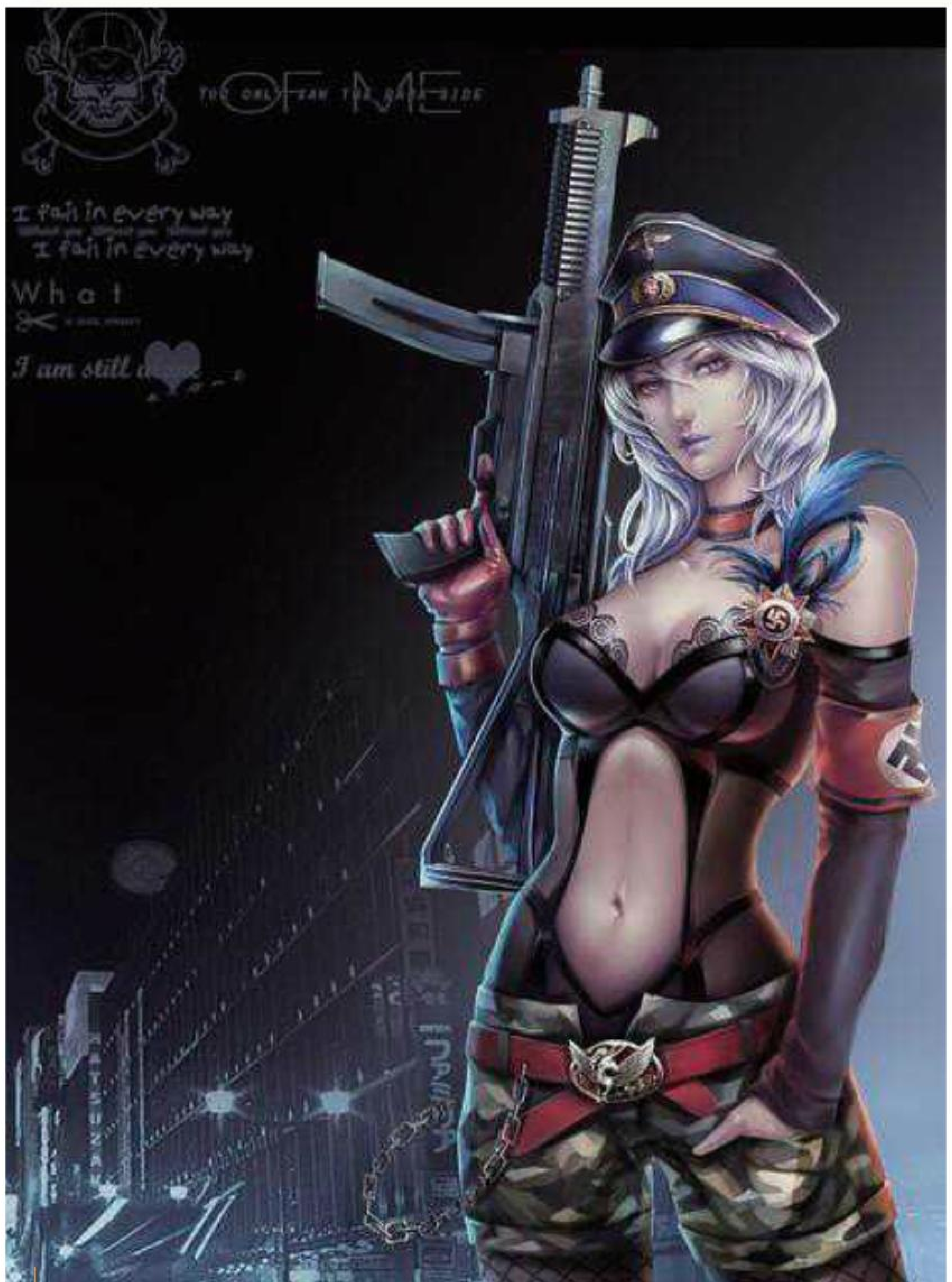
Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约



本期杂志制作期间，除了按部就班地将杂志上的内容搞定之外，本刀还在微博上忙另一件事：为在11月30日举行的“木仙网络课堂”进行宣传。这次我们搞了一个系列竞猜活动，将参与活动的名额发放给了18位幸运读者。目前来看，活动效果还不错，今后应该还有类似活动，各位敬请留意吧！另外，11月评选获奖名单及12月候选作品资料，请参阅第112页“一刀有话说 特别版 Vol.66”。各位拿到杂志时12月评选投票页面应该已在ucg.cn上线（网站首页会提供明显投票页面入口链接），按照惯例，参与网络投票就有候选作品海报级超大图电子版送，记得去下载啊！

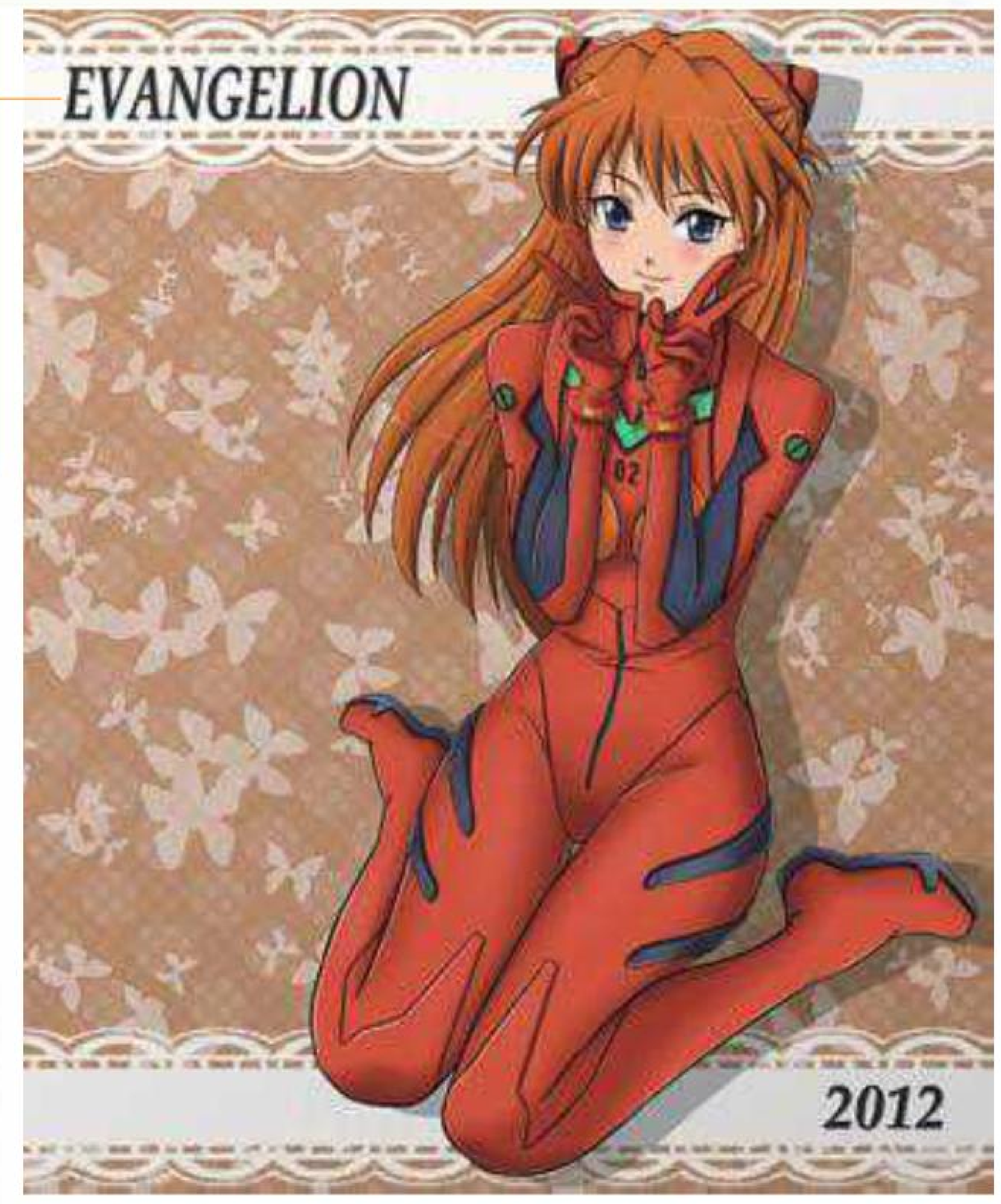


成都·米思

一直以来，有关“第三帝国逆袭”的科幻作品层出不穷，如果时代背景设置于当代，上图作为其征兵广告，相信效果会相当不错吧！与“冷艳且火辣”的美女战士同行，盟军什么的弱爆了呢！

东莞·袁照辉

随着《Q》的上映，《EVA》系列”再次收获极高的人气。而以独眼龙造型回归的明日香也令观众印象深刻。不过说实话还是右图这种“健全版”看着更舒心。而且，仔细看的话，会发现画中人的面容像极了某位在中国获得超高人气的女优呢（心）！





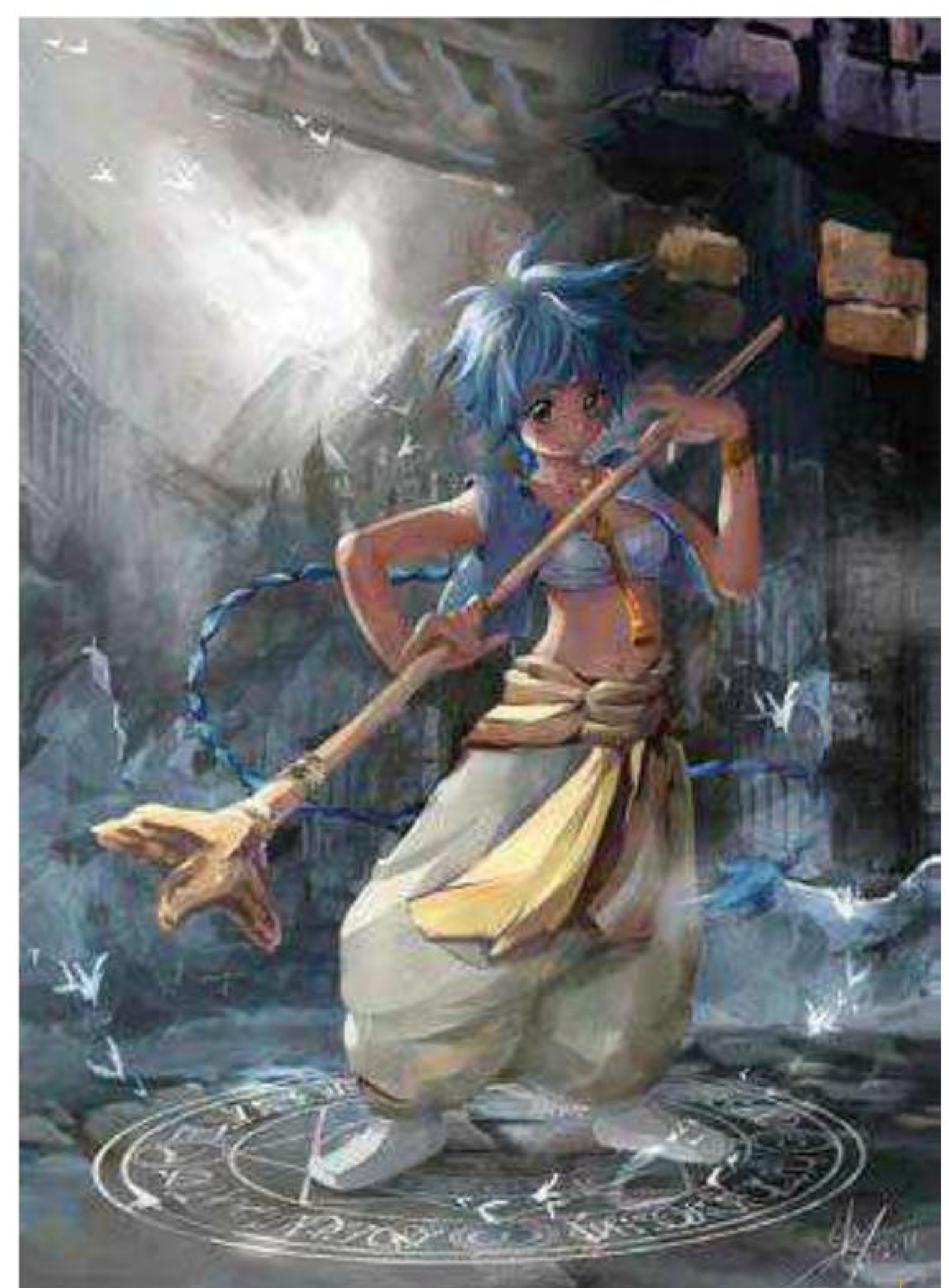
长春·恶魔猫那娜

初冬时节，即使温暖的南方也已寒潮涌动了。恶魔猫那娜MM通过左图提醒大伙儿注意保暖，适时加衣。嗯，真是太有心了，不过这小短裙是要闹哪样啊亲？



昆明·于冠杰

“游戏最初安静美丽的村庄海迪亚，在夕阳中主角罗宾的父母叫他回家吃饭，世界未发生危机前，一切看起来都是那么幸福……”以上摘自作者感言，《黄金的太阳》推出多年后依然有同人投稿，可见其魅力啊！



广州·sky

来自新番动画《魔笛MAGI》的阿拉丁（女版）。原本呆头呆脑的小色鬼在女版化后增添了女性的柔美，可爱的表情加上妖娆的身姿让人心生怜爱之意。结合场景，欣赏作品时很容易就被带入那奇幻曼妙的世界中去了。



南宁·MR.children

一幅《伪物语》的角色群像画，各个角色的表情都捕捉得相当精准，性格特征一目了然。美中不足的是画面的层次感展现得还不够到位，如果能让最前方的这对姐妹所占的比重更大一些的话相信效果会更好吧！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.cn

★老读者应该知道，十三年前的UCG价格和今天一样都是12元，但页数只有80页，且没有光盘。近十年来物价飞涨，纸浆油墨等原材料价格已翻了数倍，运输费也随油价大幅上涨。我们一直在与印刷厂、光盘厂、物流公司交涉，努力控制成本，但在通货膨胀的大环境下，杂志涨价实属无奈之举。从下期也就是2013年1月A开始，《游戏机实用技术》的价格将变为14元，相信广大读者能够理解。同时我们承诺，新一年的杂志会有新的亮点，先公布一条：游戏光环DVD正式升格为高清格式，将高清时代的游戏魅力完美还原。敬请期待！

★不知大家都看过Wii U首发报告了吗？目前任天堂明显还未使出全力，手上的给力品牌如今也只派出一个马里奥，看来真正的战役还要看明年。目前由于机器价格高企，所以不太建议各位购入。而且Wii U锁区这一点也是需要仔细考量的，到底是买日版好还是买美版好，相信每个玩家心目中都有一杆秤。

★一年一度的大赏本期正式拉开序幕，今年的情况比较特殊，Wii、NDS由于新作太少所以就不再入围，而Wii U则是因为靠近年底才发售，能玩的人有限，所以和去年的PSV一样没有列入候选名单。当然以上三个机种只是不列入读者票选的范围，而在媒体大赏中依然会为其评出最佳游戏。这里也提醒各位一定要按时寄出选票，说不定今年的大赏得主就是你哦！

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙



Email Lan 龙莲：听说Wii U终于出了，想问题下我应该买什么牌子的好？听人家说苹果的很脆，碰一下就坏了。最好买诺基亚的，坚固又耐用？求证实！

我个人推荐三星牌的，不但坚固耐用，而且还能打电话，用那个pad控制板打电话的话能显得脸很小哦，女孩子们必备！不过三星牌的Wii U是玩不到《超级马里奥》和《塞尔达传说》的，是的是的，也玩不到《勇者斗恶龙》和《怪物猎人 3G HD》。

居然还玩上瘾了……我们还是把洛克人道毁灭吧？

Email Lan 仙德瑞拉的诡计：311期"秘密花园"中那张《刺客信条》刺杀瞬间的同人画得甚好哇，虽然画中人物一眼看到那身中东风情的装束很像阿泰尔，但旁边的注解很贴心标明是艾叔，因为他十指具全没有断指，加上使用双刃来看，肯定是艾叔在cos前辈啦~注解是真饭吧！

这都被你发现啦，我才是这系列的真饭我会乱说吗？

这不是我上次告诉你的吗？

看来真相在此……

Email Desmond Miles：小编们有没有发现你们的造型除了名字里带数字的以外就没有正常人类了。如：金刚狼造型的狼来了，没有面部只有眼珠的胜负师，身边跟着不明生物体和手会放电的篮球队员华尔兹，服装道具完全不符的星夜，穿越而来的纱迦，喜欢坏人穿着的游戏女性百科全书的稀饭，以高科技装备和能量光剑为装备的洛克。最后只剩下铃(谐音0)、一刀、八重樱、九兵卫了！以这样的团队来做编辑太窝囊了吧，这完全可以组建一个英雄联盟去勇夺钓鱼岛啊！而以数字起名的则在后方做领导吧。

嘘，这位同学，您知道得太多了。

Email 狼人：这次的《光环4》确实没让我们失望，从画面和剧情上都没什么可挑剔的（Contna 可能死了让我伤心了好久）。可是，我发现一个很不科学的地方！如果说士官长因为常年和星盟作战，所以熟悉所有的星盟武器，而且人类自己的武器也是样样精通。可是，士官长拿到先行者的武器时就实在太不科学了！拿起来马上就知道怎么开枪就算了，从CG里可以看到先行者的手和人类差别不大，可是马上就知道怎么开镜怎么换子弹，这太不科学了！难道说士官长之前就用过？而且使用过程中我们的Contna完全没有提示！咱士官长的智商是有多离谱！简直就是先知了！

少年你居然在读者来信中剧透了。其实你说的使用武器，这还不是最不科学的，最离谱的是士官长大人在最后核爆后居然和洗了个澡一样倘若无事般的出现在地球上……

士官长身上的雷神锤果然威武。

口胡，雷神锤再强，在传奇难度下也是两三枪就死了。

楼上两位别歪楼，你们没看到华尔兹在进一步地剧透吗？必须拖出去刨坑埋了啊！

Email Derek：不得不吐槽一下“一球成名”。快船5佳球第五个球空接的那个人是巴特勒啊！格里芬是有黑人血统不假但那么黑是要和包大人一决雌雄吗！再说明显那个号码是5不是32好吧？

下面有请编辑部NBA首席爱好者登场。

……大家好。

听说你最喜欢的队伍是快船，请解释下出错的原因？

哥…有点色弱，所以没把两人区别出来……

尼玛！再严重的辨色障碍也能分出黑白好吗？

编辑微生活

Wii U驾到

本期适逢Wii U发售，虽然弄到机器的过程一波三折，但总算赶在截稿前来到了编辑部。随后马上就引来了不少人围观，而同时来到的《新超级马里奥兄弟U》也成为了众人第一时间争相试玩的游戏。

而这次《马里奥U》新增了增加平台的功能，使用平板手柄的玩家可以随意在游戏画面中增加平台来辅助攻关，这个表面上鼓励同心协力积极向上的新要素落到了众编手上顿时变成了可怕的整人功能。特别是由于使用平板控制器的玩家不能操作角色只能瞪着看，拿着这个手柄的人难免会憋不住怨念，想整蛊一番画面中的其他人。所以就经常发生马叔要跳过悬崖的时候突然撞上凭空出现的砖块，要踩敌人的时候头顶被砖块封住跳不起来等怪异现象。

当标准任饭的宇宙人好不容易打到了第一场BOSS战，此时自称很喜欢《马里奥》的标准软饭华尔兹突然抢过手柄说要挑战BOSS。只见BOSS正面冲过来，华尔兹淡定地说了句“真正的高手是临危不乱的”，然后不慌不忙地扔出两个冰块想将BOSS冻住，事实上是冻住了，但不到0.5秒BOSS就挣脱了冰块顺便赏了华尔兹一拳，马叔就这样被打回原形。之后BOSS来回冲撞的时候，此时拿着平板控制器的宇宙人不知道是想陷害还是想给华尔兹搭个平台方便他躲避攻击，平台的位置点偏了，导致马叔才刚起跳就撞到脑门掉了下来，然后被乌龟碾压了过去……此时围观的众人已经笑趴了。连续的失误加上围观的一刀讽刺了一句：“BOSS这种传统到极点的行动模式你也打得这么吃力啊。”使得华尔兹顿时压力山大额头冒汗。在这紧张的气氛下跟BOSS周旋了两个回合之后，华尔兹终于踩到了BOSS，正当他想乘胜追击再补一脚的时候，BOSS趴下露出了背后带刺的龟壳。随着马叔一声惨叫，华尔兹摔手柄而去……

妥协的代价

迪斯尼的捏他大片《无敌破坏王》在国内上映，小编们自然想去一睹为快。可是由于要先做好当期的杂志，等到大家终于闲下来走进电影院时，却悲催地发现《无敌破坏王》已经下画了……心有不甘的小编们坚决不放弃本次观影团的机会，决定改看另一部动画电影《守护者联盟》。没想到的是，这动画虽然也挂着“XX者联盟”的名号，但剧情却相当儿童向，几位喜欢动作大片的编辑几乎看得昏昏欲睡，剩下的几位还处在清醒状态的编辑则忙着对剧情各种吐槽。



这动画的人设乍一看怎么那么像《王国之心》？八重樱你怎么看？

不看脸的话我以为杰克是罗克萨斯……

杰克·冻人，哈哈哈哈，这名字的翻译真是东西合璧啊！

最后的就任典礼，让我联想到了小学的入少先队仪式：“从今天起，你就是一位光荣的……少先队员了！”

原本就是儿童向的动画，大家多多包涵一点嘛。

可是稀饭你明明都睡着了！

这……我……那是因为昨晚我去看了午夜场的《无敌破坏王》，所以有点睡眠不足……

游戏版一看就是奖杯神作。

唉，本想着这期“读编往来”可以做“观影团”的点评呢，可是这种动画真不知能写出什么点评出来，难道只能写“兔子好萌”之类的吗……

想开点，你把大家的吐槽整理一下不就可以塞到“编辑微生活”里面去了吗？

Email 杀子：近日来稀饭推荐的美剧实在让我深陷其中，但是作为小白实对这个新天地一无所知。就想着若是UCG做一本关于美剧的杂志该有多好，如果内容太少不好做就加入动漫和电影的内容也好啊（国内这方面的杂志看过，实在提不起兴趣，内容太少）。有UCG的品牌保证，不管是几月一刊还是一月一刊我都会期期入手的！求考虑！稀饭！求上诉！

虽然这几年美剧流行了一点，但恐怕爱好者群体还撑不起一本杂志，所以这里只能对各位读者说声抱歉了，以后还是请多多期待各位编辑们在多边共享推荐的美剧吧。

其实不少国内的电影杂志都有附带推荐美剧，我们的《PS3专辑》上的蓝光推荐栏目也会提到不少美剧的合集，有兴趣的读者们可以去翻一下。

Email 鸡猴马：最近小编们都喜欢集体在网上晒妹吗？九老师就不多说了，连洛克君也公然在微博上晒起了穿洋装的妹子，打算力压八重樱吗？可怜的稀饭，只能做孤家寡人了……以后看大家的微博都得自带墨镜保护我的金克拉眼呢。

微博说来说去还是比较私人化的东西，杂志上的大家还是比较正经的啦！（好像哪里不对？）

唉，还是我比较善良，为了不打击各位，所以从来不在微博上晒命啊！孤家寡人神马的，是绝对不可能的啦。

咦？稀饭，说着说着……你的眼角怎么变得亮亮的了？

这么说来还是我更仁慈啊，放假时都是独自一人坐在公园里发微博的……唉。

你那不是在寻找通往黄金乡的大门吗？

这都被你看穿了！

Email 天狼星：都说《动物之森》这游戏很治愈，可是我咋一点都不觉得呢？刚搬进村子里就欠了一屁股的房贷，之后每次扩建房屋时会都会欠下更高额的贷款，终日都在为那几十万的房贷而拼命钓鱼捉虫的，这不是跟现实生活没什么区别了吗？现实中是努力打工还房贷，到了游戏里还是努力还房贷，这样的生活才不是我想要的……

《动物之森》强调的是一种悠然自得的生活方式，你既可以选择在游戏初期拼命赚钱在短时间内就把房屋和村子建到完美，也可以选择每天就玩半小时，蚂蚁啃骨头一般用半年时间把房贷还完。通过玩《动物之森》的方式也能看出玩家的性格，拼命赚钱的这种属于不愿意背负任何压力的类型，而不紧不慢还贷的则是会享受生活的类型。往好的方面想想吧，至少《动物之森》里的房贷是没有利息的，压力可比现实生活小多了 orz。

Email 彼得更年期：年末打枪爱好者真是忙不过来啊！《光环 4》才打了个开头，《COD》就紧随而至，填坑到底什么时候是个头啊！想问问那些买入了《Halo 4》和《COD BO 2》的小编们怎么安排时间的？

本人已经将《光环 4》除单人传奇以及斯巴达任务外的内容都搞定了，《COD》也只剩丧尸模式成就，你懂的！

楼上弱爆了，哥只剩斯巴达任务了，每周抽空打一次，生活更精彩！目前沉迷丧尸模式中，不说了，巴士马上要开走了……

虽然 2 个游戏都买了，但身为剧情派，2 个游戏都只打穿了单机部分，其他模式基本没碰。

其实，时间不够的话，最明智的办法就是暂时放弃一款，专心先玩自己最期待的另一款。对我来说，相对于《黑暗行动 II》，《光环 4》更具吸引力。目前沉迷于丰富多彩的网战模式中不可自拔。

我不玩“黑老 4”，每天都会花大把大把的时间玩《COD》，你们爱咋咋的，呵呵呵呵……

软软不玩“黑老 4”，便买主机也枉然！

本期流行游戏

《COD 黑暗行动 II》

华尔兹、伽蓝、九兵卫、稀饭

腻烦了肌肉大叔当英雄，就轮到非主流妹子拯救世界么……！

——对于完美结局中竟然是满脸扣坏的克洛伊成为了英雄而感到非常囧的稀饭感叹道

《杀手 47 赦免》

铃、稀饭、华尔兹

我让你烧烤！

——把辣椒油和汽油掉包的铃躲在暗处偷笑

《跃出 动物之森》

九兵卫、八重樱、洛克

不愧是禽兽之森！

——面对一毛不拔不肯捐钱建公共设施的小动物们，八重樱愤怒地说道

《鬼泣 DMC（DEMO）》

胜负师、狼来了、八重樱、一刀

这就叫猪一般的队友！

——看到高难度下敌人会相互干扰，众人不禁发出了愉悦的笑声



Email 风炎蔷薇：美国一个死宅因游戏技术好被美军招录为无人机驾驶员，稀饭你怎么看？和洛克组队打入敌军去吧。

我是不知道无人机驾驶界面是怎么样啦，但应该不会像游戏这么简单吧……而且我除了《皇牌空战 突击地平线》还真没玩过什么模拟飞行游戏。

没事，有恶少陪你，他在他福建老家欺男霸女十几年，什么风浪没见过！

我觉得洛克没多久就会被赶出军队吧，你们没听过那个笑话么，娘娘问丫鬟：“我今天穿的衣服显瘦么？”那个来自福建的丫鬟只说了一句：“回娘娘”就被拖出去斩了……



为什么？

因为福建口音让她把“回”说成了“肥”。同理可证，如果某天有位将军问洛克：“我今天这军装穿起来效果如何？”，洛克就会答道……

敢不黑我么？

四川 音乱：本人自毕业离开学校后就开始长达半年的待业生活，期间每天就是吃饭游戏睡觉三点一线，极其枯燥。最近处了个妹子，突然感觉生活有了奋斗方向，也顿悟到生活的压力，现在每天早早上班，晚上 10 点回家才能勉强玩玩游戏，但突然又开始怀念之前能大玩特玩的日子。这人啊，就是不知足，真羡慕各位小编的工作特殊性，仅以此信共勉。

真是妹子改变命运！

深有体会 w

九老师晒吧晒吧晒吧不是罪。

不服你也找个？

楼上说话不靠谱啊，不知道谁在 LIVE 上偶遇了个女性玩家，还向纱迦千叮万嘱不能泄密，生怕分享了你的艳遇，心机太重了啊！

这……

大连市 震阳：编辑部应该是第一时间入手 Wii U 了吧？本来 Wii U 上没什么我想在第一时间就玩到的游戏，并没有打算在今年内就入手。可是我老婆在看到 Wii U 的介绍后却兴致满满，并暗示我圣诞节时想收到 Wii U 这样的礼物。所以我想问问小编们，Wii U 到底值不值得现在入手？值得的话给我一个理由让我来说服我的钱包，不值得的话也请给个理由让我去说服老婆。

值不值得这个终究是因人而异的，不过毕竟 Wii U 目前才刚发售，所以国内的价格难免会非常昂贵。如果不是很想现在就玩到的话，完全可以等价格回落到正常水平或可以接受的时候才购买。解释清楚这点的话，应该也能说服她了吧。

如果价格能处于正常水平线上的话，买一台送家人倒是不错的选择，平时空闲时一起玩点休闲游戏来打发时间，既能增进感情，还能把你老婆从那些韩剧啦、淘宝啦之类的“邪恶空间”中解救出来，何乐而不为？

稀饭这回复满是怨气啊，莫非你的妹子就是韩剧淘宝两不误的类型？

呜呜呜呜，八老师，她的买家信用是双皇冠这种事我只敢告诉您啊！

Email 梅菲斯特：《鬼泣DMC》的试玩版让我重新对其燃起了期待，我觉得那些整天喊着“但丁变丑了不想买游戏了”的玩家一定都不是真爱，请问您喜欢的是《鬼泣》系列”的操作，还是单纯的颜控呀？真正的《鬼泣》死忠才不会在意这对斯巴达之子被毁容到什么程度呢！其实我是想问，这次香港Capcom不打算搞一些类似《生化6》那样的宣传活动了吗？您看这天也渐渐地冷了，是不是再送个《鬼泣》主题外套啥的给咱们御御寒呀？

面包总会有的，相关企划下期开始启动，总之期待就对啦！

八老师对于这段“颜控”的评论怎么看？

我咋觉得自己又躺枪了……？虽然我是颜控没错，但《鬼泣DMC》肯定还是要买的，更何况通过刚刚放出的试玩版，我已经成功习得了“脸盲症”这一辅助技能！

四川 刘静文：年底好游戏这么多，玩不过来。面对《光环4》和《黑暗行动2》这两款需要花大量时间网战的游戏。还有《杀手47》以及《孤岛惊魂3》这两款好评大作，马上《第2次超级机器人大战 原创世纪2》和《如龙5》这些日式游戏又要杀到，不管喜欢什么类型的玩家都有福，寒假是不愁没游戏玩了，但只恨时间根本不够啊。

不光是你，编辑部的诸位也是恨不得一天有50个小时来玩，面对年底大作狂潮，大家建议大家量力而行，可以先留一部分，不然囫囵吞枣可是会损失很多乐趣哦。

大家可以看杂志，来从中挑选最适合自己的。有些固然是大作，但未必适合所有人。

填坑党注意了，你们最近开了多少没有完美的坑啊？

……

EMAIL_慢手阿修8922：不知各位小编看了《无敌破坏王》没，片中有太多各位熟悉的经典镜头了吧。那个输入秘技的部分把我快笑死了。各种游戏中的要素，各种熟悉的游戏角色不时出现在里面，不知小编们对如何评价此片？

《无敌破坏王》神片不解释，看得我当时差点泪流满面。不过可惜大牌游戏角色的戏份实在太少了，索尼克、隆、肯这些都是酱油中的酱油。能去几个熟悉的游戏世界中冒险就更好了。

给我最大的惊喜应该是拉尔夫在找东西时找到了《潜龙谍影》的“！”。

什么时候《王国之心》可以去《无敌破坏王》的世界中冒险就太好了呀。

Email 雷冠希：最近国内似乎引进了不少大片，谍战、科幻和动画都有，不知道各位小编们有没有集体去观影，有没有哪部片子比较值得推荐，本人还是穷学生，资金有限，花几十块钱看部烂片就太不值了。

《谍影重重4》不错，女主角挺漂亮的。

你这推荐太水了，如果要看演技派演出，港产的《寒战》还是值得一看的，郭富城和梁家辉的表现都很不错。

但是剧情很一般……大家还是去看有爱又有共鸣的《无敌破坏王》吧，绝对值回票价。

《全面回忆》也就是个动作片，不过对于未来世界的营造和CG的应用是一等一的棒。

你们提的这些，等读者拿到杂志时全下画了……

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)



邮政编码：730020

电　话：0931-8674805

Email：gamers@263.net

《游戏·人》第47辑，定价22元；第48辑，定价16元。《游小说》第7、10、13、19～23辑，定价9.8元；第26、27、29、30、33、36辑，定价12元。《X360专辑》第14辑、第15辑、第18辑、第19辑，定价32元。《PS3专辑》第11辑、第18辑、第19辑、第20辑，定价32元。《游戏光环HD》第2辑，定价24元，第3辑、第5辑，定价19.8元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第2辑，定价32元；第3辑，定价28元。

掌机王SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码：730020

电　话：0931-4867606

Email：pgking@263.net



《掌机王SP》：第14、15、22辑，定价12元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92辑，定价8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价9.8元；160、162、163、165、171、178、183、189、190、192～195辑，定价12元；103、151，定价14.8元；164、167、187、191辑，定价16元。《口袋玩家》：第11、15～18、28、38、42～46、54、55、59、60辑，定价16元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11～13，定价18.00元。《3DS专辑VOL.3》，定价32.00元。《PSVita专辑》：VOL.2，定价32元。《PSP专辑》：VOL.3，定价25元；VOL.6：定价28元；VOL.14、VOL.16、定价32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价25元；VOL.5，定价28元。《NDS宝典》：定价28.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

电　话：0931-8668378

Email：ad@ucg.cn

总第205、210、215、271、273～275、287、288、293～296、302、310、312期，定价12元/期。总第220、225、226、232、247、257、265期，定价9.8元/期。总第229期，定价15元/期。总第137·138、207、267·268期，定价19.6元/期。总第277、301、303、311期，定价18元/期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码：730010

电　话：0931-8663118

Email：acgbook@163.com



《Fan48 AKB48资讯综合志》第3辑，定价28元/辑；《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价42元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价45元；《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价38元；《传说系列编年史》，定价42元；《潜龙谍影 和平行者设定集》，定价42元；《塞班智能手机宝典》第2辑，定价28元；《梦幻之星 携带版2 艺术珍藏》，定价38元；《怪物猎人同人画集》，定价38元；《怪物猎人3 官方小说 闪光的猎人》第2辑，定价9.8元/辑；《怪物猎人2 官方小说 疾风之翼》第1、3～5，定价9.8元/辑；《爱图e族》第11、28期，定价19.8元/期；第30、31、40期，定价22元/期；《模魂志》第42、43、44，定价15元/期，第63、67、69、73、74期，定价18元/期。

📩广州 豆腐脑：看了311期UCG的港版3DS介绍，对于这台繁体中文版的掌机颇有兴趣，本人英文日文都一窍不通，有全中文的游戏玩起来可就轻松多了，不过问了一下自己相熟的游戏店，似乎没有港版的3DS出售，不过幸好人在广州，去一趟香港也不麻烦，就想问问各位小编，去香港买3DS有什么要注意的地方？

万恶的关税！我的钱啊！

虽然勾起了华尔兹的伤心事，但他的经历也的确是一次实实在在的教训，各位读者前往香港购机时请记得，游戏机也是有可能会被收关税的，所以在把游戏机带过关的时候可能要注意一下，如果只是购买自用，为了避免遇到不必要的麻烦，最好拆掉包装并装在包包中。

除了过关的问题，也请记得购买时多多检查机器，确保没有任何问题，毕竟要是出了什么毛病，想要更换掌机可就要重新跑去香港一趟，那可就伤不起了。

最好揪着店家脖子命令他把最好的货拿出来，不然就揍他一顿。

最后一个建议仅适用于恶少级别的人士使用，像我等没有后台的屌丝最好保持礼貌得体，不然小心进香港警察局观光哦！

Email FUWA：早上等电梯时和同事聊天："你买了多少股票？""不多，才20万，你呢？""我上周收益不错，这周就多买了点，50万，不过比起群里那些买100万+的还是差很远啊！""唉，真好，我上周预估错误，损失了十几万，心疼死我了。""那是够惨的，今天你那的报价是多少？""194块。""我去，比我这还高，我去你那卖了吧？""随时欢迎。"聊得正开心着呢，突然发现周围人都在用一种看白富美一样的眼神盯着我俩……"我们在聊《动物之森》啦！"这句辩解的话都到嗓子眼了生生又被我咽了回去，偶尔享受一下被人羡慕的快感也挺不错的呢。

这让我想起来早年NDS版《动物之森》大热时，有一同学在论坛发帖称做梦梦见股票大赚，起床后果然把股票卖了相当好的价钱，其他网友纷纷对其表示祝贺，最后这同学坦言他说的股票是《动森》里面的……

这也算是一种乐观的生活态度啊~话说我的股票自从买了之后就一直在跌价，这也是要砸手里了么？

哼哼，股票这种不靠谱的赚钱方式我从来都不考虑，还是老老实实去南岛钓鱼来得实在！

九老师真是务实的男人……

可是九老师你前两天分明跟我哭诉说，调了一次系统时间再进村子发现股票全烂了，损失了十几万……

不要说出来呀！



一刀有话说 Vol.66（特别版）

结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，"游风艺苑"月度最佳评选第9轮，也就是11月份的获奖情况已经出来了。

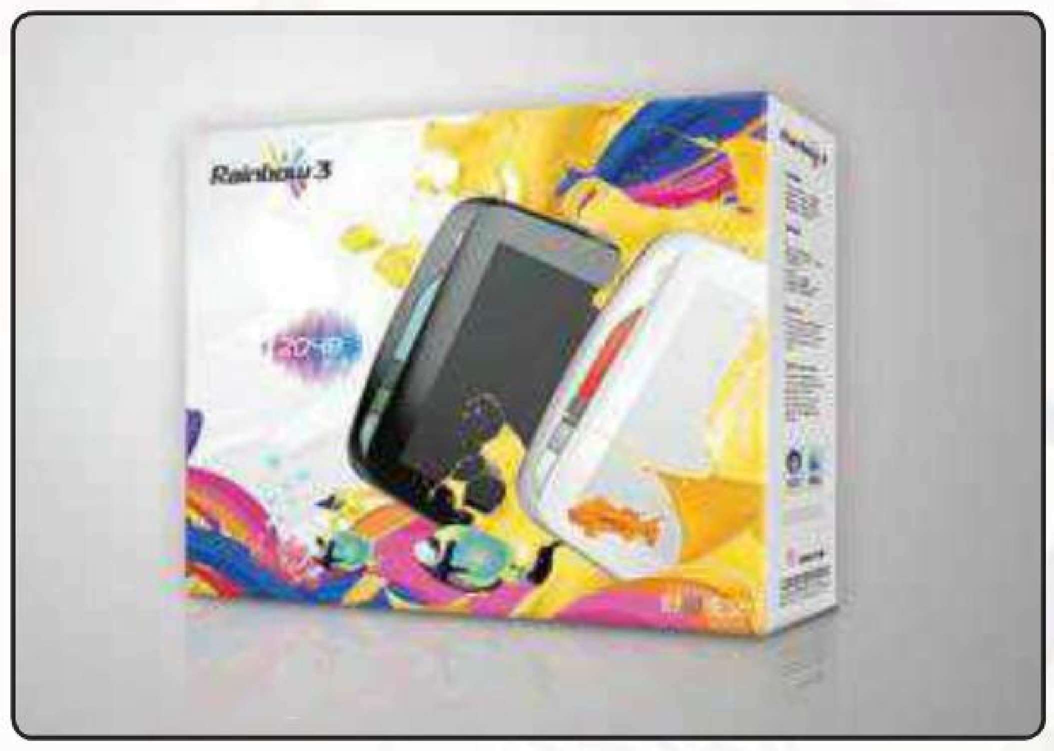
优胜奖：Rainbow 3数位板（价值799元，全新上市）
获奖者：八望龙崎（杭州）**作品：**7号《持刀少年》

而获得参与奖的8名作者及作品分别如下：

八望龙崎（杭州）	1号《异次元少年》	漆晓峰（昆明）	6号《瞳》
冬小（上海）	2号《双子女仆》	PEACE（石家庄）	9号《暗黑血统2》
月の命（广州）	3号《假面骑士Wizard》	伽蓝业火（常州）	10号《仙剑3龙葵》
蔡建业（东莞）	5号《库罗姆》	刘毅斯（广州）	11号《恶魔战士 泪泪》

他们将得到价值30元左右的精美ACG周边书籍。

好了，以上就是我们11月份评选活动的获奖情况。



在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网ucg.cn上看到"游风艺苑2012年12月最佳作品评选"的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月AB两期杂志所刊登的这12幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上11月候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



总第311期（2012年12A）
作品：《襄铃》
作者：伽蓝业火（常州）



总第311期（2012年12A）
作品：《生化6》
作者：PEACE（石家庄）



总第311期（2012年12A）
作品：《猎人MM》
作者：么么的午餐（常熟）



总第311期（2012年12A）
作品：《初音》
作者：冬小（上海）



总第311期（2012年12A）
作品：《最终幻想XII》
作者：无言（上海）



总第311期（2012年12A）
作品：《维吉尔》
作者：可奇米（成都）



总第312期（2012年12B）
作品：《征兵广告》
作者：米思（成都）



总第312期（2012年12B）
作品：《原创少女》
作者：恶魔猫那娜（长春）



总第312期（2012年12B）
作品：《明日香》
作者：袁照辉（东莞）



总第312期（2012年12B）
作品：《黄金的太阳》
作者：于冠杰（昆明）



总第312期（2012年12B）
作品：《伪物语》
作者：MR.children（南宁）



总第312期（2012年12B）
作品：《魔笛MAGI》
作者：sky（广州）

Email bobobi：在网上看到索尼即将对盗版用户展开BAN机行动，果不其然又在玩家间引发了热烈的争论，正版玩家和盗版玩家唇枪舌战好是欢乐。对此我还是持中立态度的，谁叫咱们国情就是这样子呢？说来也真是悲哀，小时候哪有什么版权概念，在小霸王学习机上玩64合一的卡带都能开心得不行，现在物质条件好一些了，反倒是被各种因素拖累得无法单纯去享受游戏的乐趣了，真是苦逼呀。

就个人观点来说，长大成人后因为现实而经历的阵痛是难免的，但这也是理性思维与责任感的觉醒所必须的条件，只要知道游戏开发商需要资金来开发游戏，而一个只有获取没有付出的产业是无法生存的，就应该可以明白关于正版和盗版之间的争论是完全没必要的。作为一个成熟的玩家，不应该只知道去玩，还应该知道自己为什么能够玩得上这些令人赞叹的佳作啊！

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



北通潘多拉PS3/PC智能手柄 1名

一等奖 2名



北通动力堡垒移动电源

二等奖 3名



北通源动力便携充电器

三等奖 10名



北通原生铜USB数据线
（苹果/安卓/迷你）

10B 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

天津	王志广		

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

武汉	蔡风生	郑州	金　乐

二等奖 北通原生铜 HDMI 高清线

洛阳	吴　峰	沈阳	郭浩邦
北京	谭思维		

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

南宁	胡先宏	深圳	华　金
厦门	田耀东	青岛	梁翊立
北京	周伯谦	秦皇岛	陈　固
福州	龚　琳	合肥	周先胜
广州	方茂博	自贡	刘利超

本期问题

1. 说说你眼中本期杂志的优缺点。
2. 你是否有使用本期杂志的攻略，感觉实用吗？
3. 下期开始杂志将采用高清格式的光盘，你对此有什么好的内容建议吗？

（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 12 月 20 日，平信快递以发件日为准）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

Email 蓝白小云：本人是一个丧尸题材的电影迷，平时也很喜欢玩一些丧尸为主题的游戏，在看到之前光盘中《无间龙头》的DLC 后顿时对这款游戏产生了浓厚的兴趣，毕竟在如今的游戏中有加入中国僵尸的可是少之又少啊！不知这款游戏质量如何，好不好玩？

质量妥妥的！若你会粤语，那么玩起来更是乐趣无穷。

比起好不好玩，我更关心为啥僵尸都是跳着走的……

你不觉得这种行动方式更让人觉得恐怖吗？

我只想到在那种只有一人高的狭窄空间里这些家伙怎么跳……

Email QBOY：本人是穷学生一个，不过一直都是坚持玩正版，用自己不多的零花钱和一年一次的压岁钱买了不少必玩的大作，例如去年的《COD 现代战争 3》，今年还在犹豫是买《COD 黑暗行动 Ⅱ》还是《光环 4》，因为手头资金有限，两个都买实在伤不起。没想到身边朋友竟然给我出了个馊主意，让我廉价卖掉以前的老游戏来凑钱买新游戏。我不知道别人是怎么想，但一想到给了自己这么多欢乐的游戏竟然要被廉价地拱手让给别人，就有种说不清的罪恶感，不知道小编们是不是也是这么想？

对啊，这么有罪恶感的事情，我才不会干呢！

楼上买了索尼 Xperia 手机一个星期就卖了换 iPhone 4S 的事情我会乱说吗？要我帮他挂贴卖游戏的事情就更不会提了！

其实是这样的，编辑们因为接触的游戏都比较多，工作需要加上自己喜欢的游戏，一个月平均买两三张游戏很正常，正版游戏的价格大家都懂的，所以有时候为了节省开支，卖掉已经不玩的游戏也是有必要的啊。

实际上每一个玩家对待自己手上正版游戏的方法都不太一样，要结合自己的经济能力来选择，也没有什么对错之分，当然像八九老师还有宇宙人这种买了限定版也不拆就放在一边供着的神人还是必须膜拜的。

买游戏就不卖，还义务当同事二手游戏收购者的“接盘侠”稀饭也是值得称赞的，稀老板外号由此而来，一听就觉得是一桶浆糊千秋万代的大人物啊！

……我只是懒得卖而已，谢谢……

Email 狗绣金萨马：一日闲来无事去看在线漫画，竟然看到一本名叫《战国恶少传说》的漫画，莫非洛克已经穿越到战国时代继续为害乡里了？

恶少这是个称呼，不是我名字！这黑得太没节操了！

根据漫画内容看来，战国恶少是个喜欢只穿底裤四处乱跑，骑着有着奇怪装饰的马横冲直撞，而且随时会因为觉得别人看不起他而要跟别人单挑的家伙，基本符合嫌犯特征。

有证人证明嫌犯也曾在宿舍只穿内裤四处走动，我才不会说证人就是自己呢！

很好，嫌犯已经被定性为恶少，身分认证通过。

举报罪行有奖励吗？洛克经常拔掉我的网线，用来给他的 PS3 上网。

还经常凶我！

欺负编辑部珍稀资源女编辑，其罪可诛也！

洛克你被关小黑屋前记得留下你的摇杆给我用，我会好好保管的。

你新申请的椅子也先借我坐两天吧！

有啥正版游戏也不用客气请全部交给我代存吧，不收费哦。

入住小黑屋前记得把上月宿舍费交了先，就差你啦！

口胡！我要剐透你们一万遍！

Email 月面兔：我就想问一句话，八重樱你什么时候买Wii U？

是的，我们也都非常关心这个问题。但从目前的情况看，Wii U 上还没有她感兴趣的游戏，所以八重樱一直都很淡定。大家不如来期盼一下什么《零 刺青之声》啦、《王国之心 Ⅲ》啦之类的游戏出在 Wii U 平台上吧，保证八重樱绝对会出手的！届时大家喜闻乐见的场面就又会出现了。

洛克你想连任今年的“编辑部风云人物”可以直说嘛，何必采用这种手段？

……对不起，我错了！

这会儿道歉好像晚了一点，现在已然是年底了，根据这一年来的表现，“编辑部风云人物”三连庄非你莫属啊！

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



金巴兰海滩的落日

摄影：纱迦

九兵卫



【网战】《COD 黑暗行动Ⅱ》拿到后第一时间打完网战一转，虽然总感觉比《MW3》差了那么一点，但整体游戏体验还是很欢乐的，不爽的是被游戏里面的中文对白雷到不行，几十个小时打下来就彻底被“阻”击手洗脑了……话说不能找专业点的配音吗？

【动物之森】没日没夜地去南国小岛玩命赚钱，到头来才发现其实建设村子最重要的不是钱，而是和邻居之间构筑良好的人际关系。人生果然就是一场游戏啊！（T_T）

【Wii U】新主机拿到手上，平板控制器的显示效果和在TGS上玩到的感觉完全一样，非常令人满意！虽然操作上需要适应，但有着无穷可能性的玩法实在是相当期待，就看第三方厂商能否很快适应了。

本期个人签名

冬天吃火锅，亲亲肠和午餐肉哪个更受欢迎？

伽蓝



这期编辑部组织去看了次电影，本来是想看《无敌破坏王》的，结果团购的二流影院早早将电影下架，经商议后就只能看《守护者联盟》了。进入影厅时那叫一个雷，超小的影厅，片子还是国语配音版，这让我一度想昏睡过去（个人对非原音影视作品略不感冒），但适应节奏后，发现片子却出奇的带感，虽然故事十分低龄向，邪不能胜正也是毫无疑问的事，但总觉得童心就硬是被电影带动了，果然能治愈身心的电影就是好电影，只是我不会主动去看这种类型就是了……

说起电影，如果不是影迷朋友们对《少年派的奇幻漂流》的一致好评，我是绝不会对此片产生任何的兴趣，原因很简单，什么莫名其妙的翻译啊，弄得像是儿童电影一样，相信最终国内票房或多或少会受这烂片名影响……说个题外话，不知道各位读者觉得什么样的外语片译名是好译名，就我看过的电影来说，《美错》（《BIUTIFUL》）绝对是我见过最神的中译名。

这期全部空余时间全部奉献给《COD》了，这次游戏十分厚道，单机部分加入了挑战要素，剧情也会因玩家的选择不同而导致不同的结局，提升了多周目游戏的动力，网战部分与以往变化不大，虽然有点失望但还是必须要玩，另外还有自己还没开始碰的丧尸，啊啊……太好玩了，斜眼看又要玩《光环 4》又要玩《COD》的人，不够时间哭哭！

本期个人签名

人生，无论是正着走还是倒着走，时光总是在飞逝的。

铃



不知不觉都要到年底了，一年的时光这么快就过去了，人生啊……

本人上期的小编寄语里充满了《刺客信条Ⅲ》，这期就来说说“光头47”，好吧，是《杀手47 赦免》，又是一款必玩的神作，这么一来我下半年开的坑不知道要到什么时候才能填完，但只要心中有爱，那一定是能加快速度的！没错就是这样。

休息期间抽空回家了一趟，下高铁后那二十几度的温差把我弄得没了脾气，用母亲大人的话形容就是“我看到你穿着薄得像纱一样的衣服向我跑来”。回家顿顿吃大餐，老爸买了一大堆螃蟹，吃得我都要吐了……尽管气温很低，但心里温暖。回家的感觉，就是从未离开。

NOW PLAYING

《杀手47 赦免》、《刺客信条Ⅲ》

洛克



爷爷，一路走好。

上期截稿之时接到爷爷病危的电话，于是本期的制作过程洛克几乎都是在家陪伴爷爷度过的，因此本期洛克的栏目全部都由稀饭帮忙制作，在此感谢下他的帮忙。

《BBCP》的街机版正式发售，感觉个人中意的角色都被削弱，不过既然都决定谁赖用谁了，还是安心等待角色评级吧。话说回来，家用机版千万别在明年的3月左右登场——到时候有《MH4》在，想玩都没的玩啊！

近期犯上了《机战》发售前的焦虑综合症，网上各种剧透情报让我对前3话的兴致大减，用《魔装机神》的故事作为主线实在让人提不起兴致……话说个人喜爱的纯白骑士和妖精利昂在本作中貌似一出场就火力全开，不知在后期是否会追加新的招式或是更换机体，不然实力估计追不上后期登场的各类强机，捉鸡啊！

本期个人签名

脸黑什么的……好讨厌

稀饭



【游】《COD BO Ⅱ》的战役剧情系统算得上是系列最复杂，个人看来有好有坏，好处自然是有创新之处，研究不同剧情发展导致的故事变化也挺有乐趣，但问题是对于一般玩家来说，要看全部结局的过程实在太繁琐，假设还有《COD BO Ⅲ》，这故事分支安排还真要向11区的AVG学学，别的不说，起码剧情跳过或快进还有多个存档设定总得有吧？

【剧】各位喜欢看美剧的读者，虽然出一本美剧专刊给大家介绍一下各种新老美剧目前是不太可能，不过在小编寄语向大家推荐一下目前我的心水美剧还是可以的，排名不分先后，以英文剧名列出，避免不同字幕组之间的译名冲突：《Castle》、《The Good Wife》、《Arrow》、《Fringe》、《Person of Interest》、《The Mentalist》和《Alphas》。

【书】虽然已经在多边里提过了，但还是要在这里说一下，J·K·罗琳《偶发空缺》是真正意义上的严肃小说，如果读者们喜欢的是《哈利波特》，还对带有童趣的幻想故事抱有不可磨灭的兴趣，那最好不要去碰这本新作，它完全不符合《哈利波特》读者的期待，美国亚马逊上3分左右的读者评价就足以说明问题了。但它又毫无疑问是一部好作品，就像一杯又烫又浓的黑咖啡，只有最有耐心的读者，才可以尝到其中的无穷韵味。

【画】《Blood Lad》(ブラッドラッド)是部好漫画，我才不是因为女主角是巨乳才推荐的！

NOWPLAYING

《COD 黑暗行动Ⅱ》战役、《光环 4》超级战士任务＋网战

星夜



★几年前到电器街的某家投影器专卖店体验了一番之后，回家辗转反侧，最后终于忍不住……去另一家店买了一款便宜很多的入门机型。前段时间还是去那家投影器专卖店体验了一番入门级1080p投影器，目前已出现中毒症状，看来是不买不行了。不过这次是打算上网淘一个同型号的……我很担心下次再去那家投影专卖店会被打断腿……

★坐着高铁到三四百公里外的寺庙烧香酬神，能够轻松一日往返，总算稍微感受到了高铁的便利。说起这次去的南华寺，也是大有来头的，有一千多年的历史，最有名的就是供奉有禅宗六祖慧能大师的真身。那首传诵千古的“菩提本无树，明镜亦非台，本来无一物，何处惹尘埃。”便是出自慧能大师。所以千百年来南华寺香火鼎盛。不过上香者多是有求而来，而有欲有求又何谈四大皆空呢？其实我想说的是，与其带着世俗欲念到这种圣地祈祷，倒不如在踏进门的那一刻，暂时将俗念抛之寺外，在青灯古佛之下感受难得的平静。

本期个人签名

情绪低落中。

胜负师



［铂］本期游戏收获还不错，拿到了PSV的第30个白金，同时也是自己第300个100%。另外还重点研究了《鬼泣DMC》DEMO的BOSS速杀，SOS难度目前最好成绩是1分44秒，希望与高手交流。下期会受邀采访《鬼泣DMC》的主创人员，还可能提前玩到成品，无比期待！

［金］被《索尼克全明星赛车 变形出发》最后一个奖杯给逼疯了，至少需要三人三碟十手柄对刷方可完成，但只要人手和硬件齐全，没有任何难度。奖杯/成就设定时为什么一定要在这种方面给玩家添堵呢？多设计个技巧型的不是更多乐趣？目前靠万能的微博找到了两个同道玩家，说不定因此多结交到几个机友，算是塞翁失马吧。

［银］为了凑奖杯总数11111，连开数坑，我以后再也不说要填坑之类自抽嘴巴的话了。俗话说“债多了不愁。”欠下的游戏债也是同样道理吧。

［铜］胜子语录：儿子最近生了点小病，脸看上去有点瘦了。我就问他你脸上的肉肉呢？他想了想说——掉了。我说掉哪里了？他说掉地上了。我又问掉地上了怎么不捡起来？他说脏了……三岁小孩的逻辑，无懈可击啊有木有？



NOW PLAYING

索尼克全明星赛车 变形出发、小小大星球 赛车 and等（推手）

宇宙人



Wii U终于赶在截稿前来到了编辑部。要说主机给我最深刻的印象还是平板控制器，比想象中要轻，屏幕画面也出乎意料地漂亮。但是也有令人诟病的地方……比如系统菜单实在太慢了，就算跟Wii相比，进入设定界面等待的时间也明显长很多。

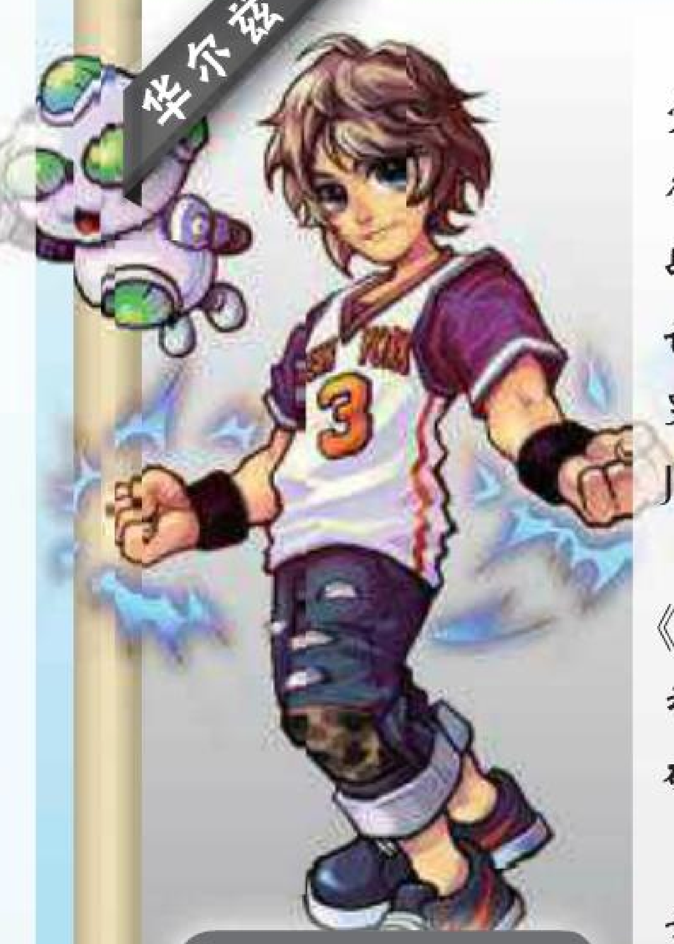
《TOX2》的奖杯比前作麻烦了很多，主要是要刷的东西几乎全都翻了三倍。其实个人觉得作为一部续作，有些相同的东西前作已经刷过一次了，重复劳动部分应该减少才对。《TOX2》反而变本加厉，对老玩家来说除了折腾其实没啥好处。不过还好，一些看上去条件复杂到爆的挑战知道方法之后还是很轻松的。即使繁琐，但至少在可接受的时间范围内能看到白金的希望。

工作之余跟前段时间跟同事一起去电影院看了部《守护者联盟》（原本是想看《无敌破坏王》的，但没想到前一天还在上映，第二天就下架了）。毕竟是面向孩子们的作品，故事还算中规中矩，但CG和3D特效真心觉得很美。因为看的是国语版，人物译名虽然明知道有典故但听上去就是觉得很囧，比如主角“杰克冻人”……

NOW PLAYING

无尽传说2

华尔兹



※打过《光环4》的单人传奇难度之后，顿时觉得《COD》的老兵看实轻松，尤其是这次的《黑暗行动Ⅱ》，不愧是历代老兵最简单的一作。不过全挑战可是够折磨人的。至于这次的丧尸模式完全没有让我失望，地图超大不说，看到亡者之夜的场景差点哭了。研究彩蛋还是那么乐趣无穷，感谢狼来福、疯JOJO和塔卡等人的一同合作^_^。

※《寒战》是今年我看过最棒的香港电影（去年是《春娇与志明》），而《无敌破坏王》是我今年看过最棒的动画电影。半个月内看了两个“之最”，不知道《007大破天幕危机》会不会成为今年我最喜欢的特工电影呢？

※惊闻（其实不是很惊）几个重头剧集《破釜沉舟》和《鬼楼契约666》都被砍，反而是雷声大，雨点小，有点像RPG模式的《末世》被留了下来。有时候确实是摸不透观众的口味，还是说我的审美有点非主流？以后新剧还是等播完一季以后再追。

本期个人签名

天冷了快到碗里去！

纱迦

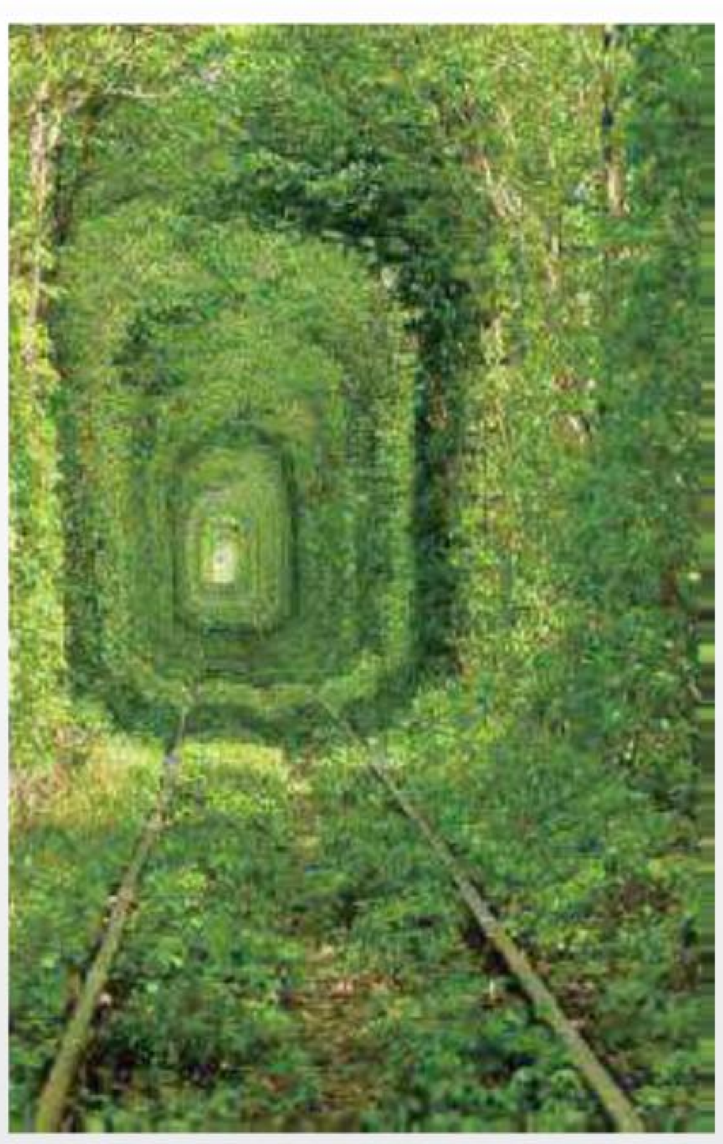


★Wii U就这样发售了，新世代主机就这么摆在我的面前，一切都彷佛有些不真实。扳起指头一算，离世界末日不到一个月了，真是时光飞逝……

★本期的游戏时间在《COD 黑暗行动Ⅱ》和《光环4》的联手绞杀之下溃不成军，仅抽空把新出的WP游戏《转身跑》（TURN N RUN）拿了全成就。这次《COD 黑暗行动Ⅱ》的全成就难度大增，单机全挑战、联机一转、丧尸彩蛋，三个部分每个都不容易。目前进度是联机完事，全挑战还差22个，丧尸还没开工……《光环4》单人传奇仅过第一关，超级战士任务还剩两章……望向下周的《第2次机战OG》，顿时痛不欲生。

★那天带着LP去吃某高档自助餐，席间接到一个电话，因为室内信号不好，就走出去接。接着看到从餐厅里走出来一个人，一转弯走到楼梯口，上来一个和他长得差不多、衣服也差不多的人。两人见面之后互相击掌，然后先出来的那人走下楼梯，后上来的那人昂首进了餐厅。这一幕看得我目瞪口呆，连电话都忘记接了。

★在网上看到一组图片，名为“你一辈子可能看不到的美景”，其中最令我难忘的是乌克兰的某火车隧道，真是梦幻一般的场景。记得以前在这里放过一张新加坡某游泳池的图，人在里面游泳时就彷佛在蓝天中翱翔一样，今年我终于有机会在类似的环境里爽了一把。希望以后也能到这个隧道里钻钻看！



本期个人签名

不要同一个傻瓜争辩，否则别人会搞不清到底谁是傻瓜。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为

2012.11.26-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

虽然 Wii U 已经率先在美国发售，但日本地区却要等到 12 月上旬才能迎来这款主机，由于游戏分区，所以本期我们还是将日版的全部首发 Wii U 游戏列出来给大家以供参考。本年度的最后一个月份，PS3 玩家也会迎来《如龙 5》以及《机战 OG2》，顺利玩到“2012”之后看来是没什么问题了。(笑)

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 12 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
20 日	真・北斗无双	真・北斗無双	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 1 月					
15 日	鬼泣 DMC	DmC: Devil May Cry	Capcom	动作	日版
31 日	纯爱舞蹈社 Bitter	ラブ☆トレ ～ Bitter ～	Boost On	文字冒险	日版
2013 年 2 月					
5 日	死亡空间 3	Dead Space 3	EA	动作射击	美版
7 日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
19 日	潜龙谍影崛起 复仇	Metal Gear Rising: Revengeance	Konami	动作	美版
26 日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版
28 日	MuvLuv Alternative：Total Eclipse	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	5pb.	文字冒险	日版
2013 年 3 月					
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	美版
19 日	战地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
19 日	战争机器 审判日	Gears of War: Judgment	Microsoft	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	怒首领蜂 最大往生	射击	2013 年春	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	动作

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 11 月					
29 日	Fate/stay night 新星	Fate/stay night［Realta Nua］	角川 Games	文字冒险	日版
29 日	特特莉的工作室 Plus	トトリのアトリエ Plus	Gust	角色扮演	日版
	艾兰德的炼金术士 2	～アーランドの炼金术士 2 ～			
2012 年 12 月					
13 日	实况力量职业棒球 2012 决定版	实况パワフルプロ野球 2012 决定版	Konami	体育	日版
20 日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版
2013 年 1 月					
24 日	魔眼凝望	デモンゲイズ	角川 Games	角色扮演	日版
24 日	限界凸骑 怪物卡片对决	限界凸骑 モンスター－モンピ－ス	Compile Heart	桌面棋牌	日版
24 日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川 Games	文字冒险	日版
31 日	瓦尔哈拉骑士 3	ヴァルハラナイツ 3	MMV AQL	动作角色扮演	日版
2013 年 2 月					
5 日	狡狐大冒险 时光大盗	Sly Cooper: Thieves in Time	SCE	动作	美版
28 日	闪乱神乐 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS	MMV	动作	日版
		―少女达の证明―			
2013 年 3 月					
14 日	史坦斯闸门	STEINS；GATE	5pb.	文字冒险	日版
14 日	史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	STEINS；GATE 比翼恋理のだ－りん	5pb.	文字冒险	日版
28 日	胧村正	胧村正	MMV AQL	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 2 月	三国志 12	策略	2013 年春	心灵传说 R	角色扮演
2013 年春	灵魂献祭	动作	2013 年内	最终幻想 X	角色扮演
2013 年内	终极地带 高清合集	动作	2013 年内	龙之皇冠	动作角色扮演

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 11 月					
29 日	解放之刃 Exxiv	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
29 日	假面骑士 最强英雄	假面ライダ－超クライマックスヒ－ロ－ズ	NBGI	动作	日版
29 日	圣斗士星矢 Ω 究极小宇宙	圣斗士星矢 Ω アルティメットコスモ	NBGI	格斗	日版
2012 年 12 月					
13 日	实况力量职业棒球 2012 决定版	实况パワフルプロ野球 2012 决定版	Konami	体育	日版
13 日	笨蛋测试召唤兽 携带版	バカとテストと召唤兽 ポ－タブル	角川 Game	益智	日版
20 日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版
20 日	海贼王 冒险的黎明	ワンピ－ス ROMANCE DAWN	NBGI	角色扮演	日版
		～冒险の夜明け～			
2013 年 1 月					
17 日	数码宝贝冒险	デジモンアドベンチャ－	NBGI	角色扮演	日版
24 日	樱花庄的宠物女孩	さくら庄のペットな彼女	角川 Games	文字冒险	日版
24 日	银魂双六	银魂のすごろく	NBGI	桌面棋牌	日版
31 日	加速世界 加速的顶点	クセル・ワ－ルド ―加速の顶点―	NBGI	策略	日版
31 日	机装猎兵 EX	机装猎兵ガンハウンド EX	G.rev	动作	日版
2013 年 2 月					
14 日	战斗机器人之魂	バトルロボット魂	NBGI	动作	日版
21 日	魔法与科学的群奏活剧	とある魔术と科学の群奏活剧	NBGI	文字冒险	日版
21 日	Fate/ 新章 CCC	フェイト / エクストラ CCC	MMV	角色扮演	日版
28 日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川 Games	角色扮演	日版
28 日	初音岛 Ⅲ Plus	D.C. Ⅲ ～ダ・カ－ポⅢ プラス～	角川 Games	文字冒险	日版
28 日	迷宫探索者 2	ダンジョントラベラ－ズ 2	Aquaplus	角色扮演	日版
	王立图书馆与魔物的封印	王立图书馆とマモノの封印			
28 日	光明之舟	シャイニング・ア－ク	SEGA	角色扮演	日版
2013 年 3 月					
14 日	刀剑神域 无限时刻	ソ－ドア－ト・オンライン	NBGI	角色扮演	日版
		―インフィニティ・モ－メント―			

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	噬神者 2	动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 11 月					
29 日	火影忍者 SD 疾风传 力量全开	NARUTO ―ナルト― SD パワフル疾风传	NBGI	动作	日版
29 日	莱顿教授 VS 逆转裁判	レイトン教授 VS 逆转裁判	Level 5	文字冒险	日版
29 日	解放之刃 Exxiv	アンチエインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
2012 年 12 月					
6 日	纸片马里奥 贴纸之星	ペ－パ－マリオ ス－パ－シ－ル	Nintendo	动作	日版
13 日	美食的俘虏 怪兽	トリコ グルメモンスタ－ズ!	NBGI	角色扮演	日版
13 日	闪电十一人 GO2	イナズマイレブン GO2	Level-5	角色扮演	日版
	时空之石 热风・雷鸣	クロノ・スト－ン ネップウ			
20 日	尖帽子与魔法小镇	とんがりボウシと魔法の町	Konami	益智	日版
20 日	我是航空管理员	ぼくは航空管制官	Sonic Powered	模拟经营	日版
	空港英雄 3D 成田 with ANA	エアポ－トヒ－ロ -3D 成田 with ANA			
27 日	幻想生活	ファンタジ－ライフ	Level-5	角色扮演	日版
2013 年 2 月					
7 日	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	ドラゴンクエストⅦ エデンの战士たち	Square Enix	角色扮演	日版
2013 年 3 月					
7 日	哆啦 A 梦	ドラえもん	FuRyu	文字冒险	日版
	大雄的秘密道具博物馆	のび太のひみつ道具博物馆			

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 3 月	怪物猎人 4	动作	2013 年春	龙珠英雄 终极任务	动作冒险
2013 年内	真・女神转生Ⅳ	角色扮演	2013 年内	逆转裁判 5	角色扮演
2013 年内	莱顿教授与超文明 A 的遗产	文字冒险			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 11 月					
29 日	第 2 次超级机器人大战 原创世纪	第 2 次スーパーロボット大战 OG	NBGI	策略角色扮演	日版
30 日	WWE 13	WWE 13	THQ	动作	美版
2012 年 12 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版
6 日	如龙 5 圆梦之人	龙が如く 5 梦、叶えし者	SEGA	动作	日版
13 日	三国志 12	三国志 12	Koei Tecmo	策略	日版
13 日	实况力量职业棒球 2012 决定版	实况パワフルプロ野球 2012 决定版	Konami	体育	日版
13 日	英雄传说 空之轨迹 FC：改 高清版	英雄传说 空の轨迹 FC：改 HD EDITION	日本 Falcom	角色扮演	日版
20 日	真・北斗无双	真・北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
20 日	纯白相册 2 幸福的彼岸	WHITE ALBUM2 幸せの向こう側	Aquaplus	文字冒险	日版
20 日	战极姬 3 横断天下的光与影	战极姬 3 ～天下を切り裂く光と影～	SystemSoft Alph	策略	日版
2013 年 1 月					
15 日	鬼泣 DMC	DmC: Devil May Cry	Capcom	动作	日版
17 日	梦幻俱乐部 ZERO 特别纯洁版	ドリームクラブ ZERO Special Edipyon！	D3 Publisher	文字冒险	日版
24 日	神明与命运革新的悖论	神様と运命革命のパラドクス	日本一	角色扮演	日版
31 日	加速世界 加速的顶点	クセル・ワールド —加速の顶点—	NBGI	策略	日版
2013 年 2 月					
5 日	死亡空间 3	Dead Space 3	EA	动作射击	美版
7 日	恶魔战士 复活	ヴァンパイア リザレクション	Capcom	格斗	日版
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
19 日	潜龙谍影崛起 复仇	Metal Gear Rising: Revengeance	Konami	动作	美版
26 日	生化奇兵 无限	BioShock Infinite	2K Games	主视角射击	美版
28 日	车轮之国的向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
28 日	MuvLuv Alternative：Total Eclipse	MuvLuv Alternative: Total Eclipse	5pb.	文字冒险	日版
28 日	超时空要塞 30 连接银河的歌声	マクロス 30 ～银河を系ぐ歌声～	NBGI	动作射击	日版
2013 年 3 月					
5 日	古墓丽影	Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	美版
7 日	初音未来 女歌手计划 F	初音ミク — Project DIVA — F	SEGA	音乐	日版
12 日	战神 超凡	God of War: Ascension	SCE	动作	美版
19 日	战地双雄 恶魔联盟	Army of Two: The Devil's Cartel	EA	动作射击	美版
20 日	魔界战记 D2	ディスガイア D2	日本一	策略角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年春	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3	动作	2013 年内	乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	动作
2013 年内	真・三国无双 7	动作	2013 年内	苍翼默示录 刻之幻影	格斗

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 11 月					
29 日	假面骑士 最强英雄	假面ライダー 超クライマックスヒーローズ	NBGI	动作	日版
29 日	太鼓之达人 Wii 超豪华版	太鼓の达人 Wii 超ごうか版	NBGI	音乐	日版
2012 年 12 月					
20 日	闪电十一人 GO 强袭者 2013	イナズマイレブン GO ストライカーズ 2013	Level-5	角色扮演	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 12 月					
8 日	任天堂乐园	ニンテンドーランド	Nintendo	益智	日版
8 日	新超级马里奥兄弟 U	New スーパーマリオブラザーズ U	Nintendo	平台动作	日版
8 日	忍者龙剑传 3 刀锋边缘	Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	Koei Tecmo	动作	日版
8 日	蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版	バットマン：アーカム・シティ アーマード・エディション	Warner Bros.	动作	日版
8 日	铁拳 TT2	铁拳タッグトーナメント 2 Wii U エディション	NBGI	格斗	日版
8 日	FIFA 13	FIFA 13 ワールドクラス サッカー	EA	体育	日版
8 日	刺客信条 Ⅲ	アサシン クリード Ⅲ	Ubisoft	动作	日版
8 日	丧尸 U	ZombiU	Ubisoft	动作射击	日版
8 日	质量效应 3 特别版	マスエフェクト 3－特别版－	EA	角色扮演	日版
8 日	怪物猎人 3G HD 版	モンスターハンター3（トライ）G HD Ver.	Capcom	动作	日版
8 日	无双大蛇 2 Hyper	无双 OROCHI2 Hyper	Koei Tecmo	动作	日版
13 日	三国志 12	三国志 12	Koei Tecmo	策略	日版
2013 年 1 月					
31 日	真・北斗无双	真・北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 2 月					
12 日	异形 殖民陆战队	Aliens: Colonial Marines	SEGA	主视角射击	美版
2013 年 3 月					
5 日	神奇蜘蛛侠	The Amazing Spider-Man	Activision	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	猎天使魔女 2	动作	2013 年内	皮克敏 3	动作
2013 年内	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族	角色扮演			

11.29 第 2 次超级机器人大战 原创世纪

攻略预定

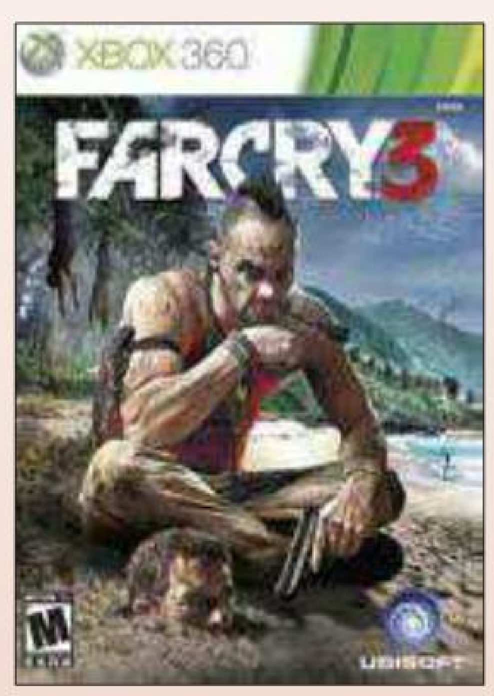
PS3 策略角色扮演 ■NBGI ■无对应周边 CERO B 推荐度 S



本作是 PS3 平台上第一款《机战》作品，同时也是真正意义上的“高清机战”，游戏自公布以来便受到众多系列玩家的期盼，其发售日也经过几次延期锁定于 2012 年 11 月 29 日。从目前公布的情况来看，本作的参战阵容十分值得期待，不仅之前的人气机体一个不少，还加入了《魔装机神》众、《MX》、《D》、雷凤等新机。此外，游戏还增加了不少全新系统，“能力格系统”虽然简单，但结合合流系统还是提高不少策略性，而让 4 机同时攻击的“极限突破”更是让爽快感提升几个档次。

12.04 孤岛惊魂 3

多机种 主视角射击 ■Ubisoft ■对应机种为 PS3、X360 M 推荐度 A



现在犹记得本作在 E3 上的惊人表现，当时给人以震撼的不仅仅是本作的画面表现，还有那段引人入胜的情节设定。在幻觉的作用下，主角看到各种奇幻场景，面对魅力反派 Vass 时碰撞出的强烈火花都让人眼前一亮。游戏本身拥有超大的孤岛舞台以及完全自由的玩法，狩猎、合成、升级、射击要素一应俱全。本作虽主打射击内容，在 RPG 内容上毫不含糊，颇具可研究性和重复价值。游戏未发售时已经获得了国外媒体的一致好评。喜欢孤岛奇幻冒险的玩家千万不要错过这款作品哦。

12.06 如龙 5 圆梦之人

PS3 动作冒险 ■SEGA ■无对应周边 CERO D 推荐度 A



作为 PS3 平台标志性的日式游戏大作，《如龙》系列”不知不觉中又将推出第五款正统续作。《如龙 5 圆梦之人》与前作一样，再次以多名主角相互交错的剧情构成完整的故事。桐生一马、秋山骏、冴岛大河等人为了各自的信念重新走到一起，而新角色品田辰雄也会成为游戏的关键人物，除了全新的剧情与大幅强化的战斗系统，《如龙 5》的舞台将囊括新追加的福冈、札幌、名古屋以及老玩家熟悉的大阪和东京，日本各地的欢乐街将在本作中重新粉墨登场，丰富的迷你游戏包括夜店系统无疑也会让我们流连忘返。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

2012 TV GAME大赏 玩家评选

—候选游戏介绍—

2012 TV GAME AWARDS FAQS

Q：为什么今年没有 NDS 和 Wii 的游戏评选？
A：毫无疑问，这两台主机都曾带给了玩家们不少欢乐时光，但随着游戏界发展，新的主机不断登场，NDS 和 Wii 都有了后续的机种，今年对应这两台游戏机开发的游戏也日渐减少，所以本次评选中将不会再包括 NDS 和 Wii 游戏。

Q：Wii U 的游戏为什么没有进入评选？
A：鉴于 Wii U 发售时间较迟，国内许多玩家尚未有机会接触到这台新主机，自然也没有机会玩上 Wii U 上推出的游戏，所以本次评选中将暂不包括 Wii U 游戏。

Q：“次世代跨平台”这一类别的候选游戏是如何定义的？
A：“次世代跨平台”特指同时登陆 PS3 与 X360 两个平台的游戏，并且两个机种版本的游戏内容基本一致。这一类别包含了业内大部分主流游戏，数量众多，因此我们为这一类别给出了 20 个候选名额，比单个机种多出一倍。尽管名额众多，每年这一类别中的优秀游戏浩如繁星，所以这 20 个游戏是由主办方全体编辑集思广益、再三斟酌后才得以选出。

Q：某些游戏介绍上标有的“中”字 LOGO 的游戏是指什么游戏？
A：本次大赏中，我们将会为所有推出了官方中文版的游戏增加标记，凡是有这一标记的游戏都已经有官方中文版推出，能够打破语言障碍玩上优秀的大作也是一款游戏能否得到国内玩家们喜爱的重要原因，所以我们特意清晰地标出了。

Q：为什么我最喜欢的某某游戏没有入围？
A：这是每年都会出现的问题，不只是玩家们，就连许多编辑们自己最爱的游戏都无缘入围大赏候选名单，这是因为喜欢是一件很主观的事情，而选择入围大选名单的游戏时，编辑们更注重于游戏本身的客观条件。品质与全球媒体评分是游戏入选的主要因素，但在这之上还有系列品牌效应、受关注度等等其他因素的影响，而且因为这是属于中国游戏玩家们的大赏，国内游戏圈的玩家口味也会被纳入客观条件当中，所以才会出现某些获得高分评价的游戏并不在入选名单中，而某些评分中等的游戏却能够入围的情况。如果您有特别喜欢的游戏，欢迎在选票上告诉我们，我们将会择优刊登。

Q：以网络投票的方式参与此次活动也能获得抽奖资格吗？
A：除了填写选票并寄给我们外（复印选票无效），各位玩家还可以登录 UCG 官网 ucg.cn 的投票页面参与投票，如果您能够在投票后完整填写您的个人资料，同样能够获得参加抽奖的资格。

Q：抽奖的结果会在何时、何处公布？
A：本次大赏的中奖名单将刊登在总第 316・317 期春节合刊《游戏机实用技术》（2013 年 2 月 B・3 月 A）和同期的《掌机王 SP》上。获得一二等奖的玩家将会接到我们专人的电话通知；获得三等奖的玩家，我们将把奖品直接邮递到您提供的联系地址。届时您还可以通过 UCG 官方网站 ucg.cn 的相关页面来查询大赏评选结果与中奖名单。

Q：投票活动的截止时间是如何界定的？
A：本次 TV GAME 的投票及参与抽奖的截止时间为 2012 年 12 月 30 日，您寄出选票的时间不能晚于该日期，网络投票也同样以此为截止时间。在这个日期内的选票都会被视为有效，同时拥有抽奖资格。

PS3

PS全明星大乱斗

SCE　动作



PS 系列游戏机平台上登场的著名游戏角色在本作中同聚一堂，展开欢乐而穿越的大乱斗，奎托斯大战德雷克，胖公主对上多罗猫，丰富的场景变化令人过目难忘。

爱夏的炼金工房 黄昏大地之炼金术士

Koei Tecmo　角色扮演



本作是“《工作室》系列”在 PS3 平台上的第四款作品，除了画师的更换外，游戏的系统也经过了大幅更改，即使是新玩家也能快速上手。

大神 绝景版

Capcom　动作



PS2 时代名作《大神》的高清重制版，以日本传统神话为背景通过水墨渲染呈现出艺术之美。重制后不但支持 PS MOVE 操作，更对应白金奖杯。

第2次超级机器人大战 原创世纪

NBGI　策略角色扮演



本作是真正意义上的首部“高清《机战》”，在前作的基础上追加了众多人气机体。能够让四机同时发动攻击的新系统“极限突破”让战略性和爽快感都得到提升。

海贼无双

NBGI　动作



迄今为止最受欢迎的《海贼王》改编作品，游戏成功地将“无双”的爽快感代入《海贼王》的世界中，并制作出高还原度的游戏场景，玩家可控制原作角色尽情冒险。

如龙5 圆梦之人

SEGA　动作



日式沙箱游戏《如龙》系列”最新作。本作将有 5 名主角，将城市数量增加到 5 个，新增更多的极招式以及更多的小游戏。此外还有大幅强化的夜店模式。

无尽传说2

NBGI　角色扮演



“《传说》系列”最新作，故事紧接着前作《无尽传说》，系统在前作基础上改良得更加爽快刺激。大量剧情选项以及多结局的加入为玩家带来前所未有的代入感。

星际战鹰

SCE　动作射击



本作的精髓在多人模式。在辽阔的地图中，玩家可以骑摩托冲锋，也能利用地形之便用狙击暗算敌人，或者驾驶坦克或飞鹰这样的大杀器横扫敌方总部。

行 收藏版

SCE　动作冒险



收藏版一口气收录了由著名华裔制作人陈星汉制作的《流》、《花》、《行》这三款治愈系佳作，在这个充斥着商业化游戏的年代，就好比一股清泉，为玩家带来一丝清新。

真・三国无双6 帝国

Koei Tecmo　动作



《真・三国无双6》的策略版，玩家可选择君主或武将来完成统一大业。名军师徐庶终于成为可操作武将，武器数量也大大超过 6 代本传，自定义武将系统更是相当给力。

跨平台

COD 黑暗行动Ⅱ

Activision　主视角射击



年度最重磅的FPS大作之一，游戏前所未有地采用近未来作为战争的舞台，各种未来科技武器令玩家们耳目一新，而网战也将带着巨大改革与崭新的元素登场，新意满点。

FIFA 13

EA　体育



商业和口碑的双丰收证明了本作出类拔萃的综合素质，不断完善的系统和模式让其拥有了出色的操作性和耐玩度，并具有深入研究的价值，对于球迷玩家来说堪称不可多得的佳作。

NBA 2K13

2K SPORTS　体育



本作中除了将细节更加完美化以外，还收录了经典76人队等更多传奇队伍。游戏加强了突破在游戏中的地位，此外还有球员个人技能系统以及更加完善的生涯模式。

阿修罗之怒

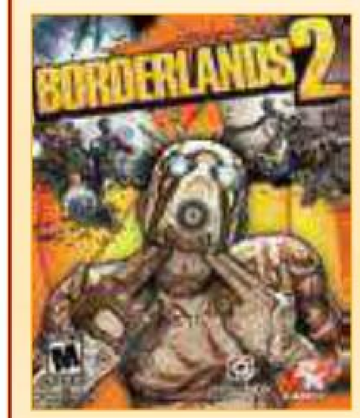
Capcom　动作



Capcom的原创作品，游戏以佛教题材作为背景，糅合科幻元素让后人眼前一亮，个性十足的角色之间的冲突是游戏故事最大的亮点之一，是一款处处散发着个性的异色动作游戏。

边境之地2

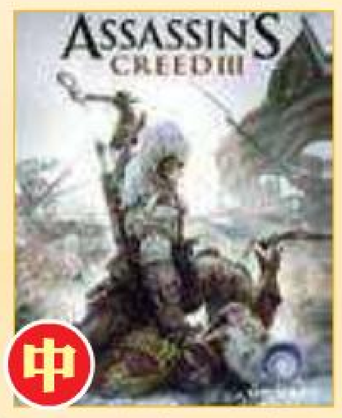
2K Games　角色扮演



系列的第2部作品，是一款披着射击游戏外衣的角色扮演游戏，在名为潘多拉的星球中探索并与海量风格诡异的怪物战斗是游戏的亮点，多人合作进行游戏时乐趣会成倍增长。

刺客信条Ⅲ

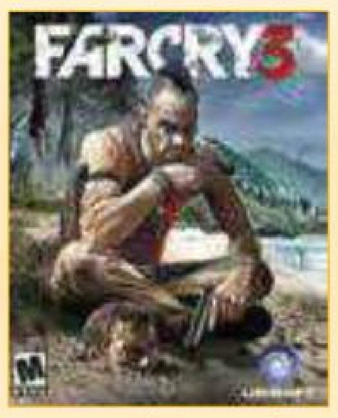
Ubisoft　动作



本作故事背景为美国革命期间，分支任务的数量与种类大幅增加，地图面积为以往的数倍，并运用了动态天气与四季系统，农场、狩猎和海战的加入使得耐玩度再度提高。

孤岛惊魂3

Ubisoft　主视角射击



本作是孤岛式的开放型沙箱游戏，虽是一款主视角射击游戏，但又有大量RPG要素以及冒险要素，玩家的每一步行动都相当自由。除此之外游戏剧情表现波澜曲折，引人入胜。

黑暗血统Ⅱ

THQ　动作



黑马作品《黑暗血统》的正统续作，剧情在承接前作故事的同时讲述了同为天启四骑士之一的“死亡”的故事，游戏系统相比前作大幅改变，并加入了RPG的刷装备机制。

链锯甜心

角川Games　动作



另类丧尸题材动作游戏，玩家扮演的是一位出身丧尸猎人家族的美少女，挥舞巨大的链锯将丧尸们逐一虐杀。游戏中充斥着大量美式幽默元素，爽快的操作令人意犹未尽。

灵魂能力Ⅴ

NBGI　格斗



本作的画面和音效是历代最强的，平衡性也得到系列玩家的一致认可，新加入的个性角色以及类似于必杀技的战斗系统让游戏的演出度达到了前所未有的新高度。

龙之信条

Capcom　动作



使用奇幻背景和《怪物猎人》式战斗系统融合而成的动作游戏，同时加入了等级、道具、装备和职业区分等角色扮演游戏元素，还讲述了一个关于英雄“觉者”与红龙之间的轮回故事。

马克斯·佩恩3

Rockstar Games　动作射击



开创“子弹时间”先河的名作系列最新作，无论是单机还是多人模式都十分厚道，单机模式以与前作大不相同的方式讲述了主角全新的黑暗故事，而网战也能让游戏的乐趣无限延伸。

忍者龙剑传3

Koei Tecmo　动作



畅快的打击感以及隼龙那血腥的杀敌演出让人血脉喷张，独特的英雄模式让动作游戏苦手也能体验到游戏的乐趣。集结了历代的经典敌人和BOSS的试炼挑战更是让人欲罢不能。

杀手47 赦免

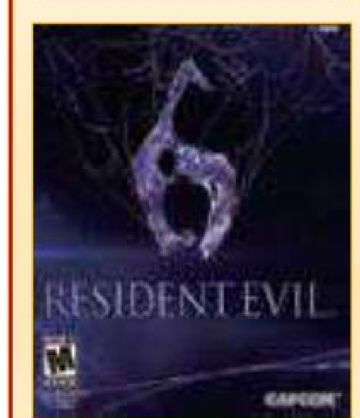
Square Enix　动作射击



本作完全再现了原始的刺杀体验，游戏中提供的刺杀方式相当多，其中以制造意外获得的分数最高。场景与环境的设定贴近生活，就连大量路人般的NPC都有属于自己的剧情。

生化危机6

Capcom　动作射击



四条路线，七位主角，本作提供了长达二十多个小时的主线流程，演绎了一场规模宏大的全球性反生化恐怖行动。爽快度大增的佣兵模式与别出心裁的AH模式丰富了游戏体验。

死或生5

Koei Tecmo　格斗



爽快、养眼是系列的宗旨，在全新物理引擎的作用下，角色的动作以及系列的特色——“乳摇”都变得更加真实，没有过于复杂的指令、简单易懂的对战系统让新手也能乐在其中。

铁拳TT2

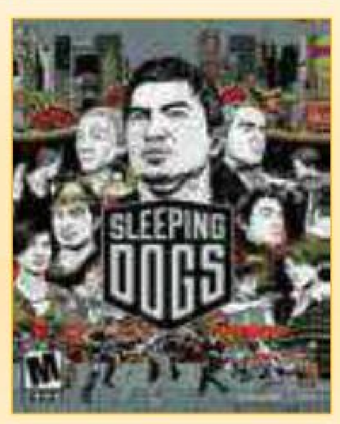
NBGI　格斗



仍然以双人组队格斗为特色的本作，登场角色再创新高，并且加入了不少系列中的2P角色作为单独角色登场。多彩的角色个性化道具，有趣的角色结局动画也是亮点之一。

无间龙头

Square Enix　动作



游戏以香港为舞台，讲述了一部类似《无间道》的卧底故事。游戏拥有冷、热兵器两种战斗方式，丰富的沙箱内容以及较为亲切的香港元素充斥其中，是一款出色的沙箱游戏作品。

职业进化足球2013

Konami　体育



由于未采用新动作引擎，本作系统变更幅度不大，只是在原框架上进行了一定调整。不过，增加玩家的可控因素（如全手动出球、360度控球等）这一进化思路值得肯定。

质量效应3

EA　角色扮演



本作是系列三部曲终章，玩家继续扮演谢帕德指挥官，联合全宇宙力量对抗收割者的入侵。除了增添角色自定义武器系统，本作还加入了联网游戏内容,并推出了大量免费DLC内容。

X360

Kinect冲锋

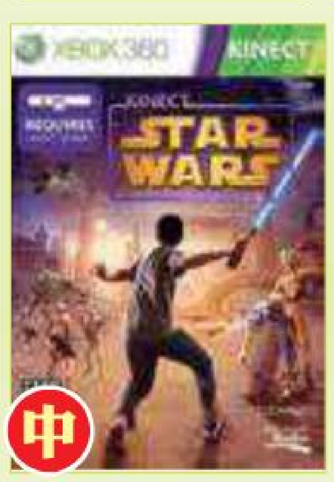
Microsoft　动作



玩家可以亲自进入皮克斯5部经典动画的世界，与那些耳熟能详的动画角色一起展开冒险。行云流水般的体感操作令人满意，关卡中隐藏着诸多要素。

Kinect星球大战

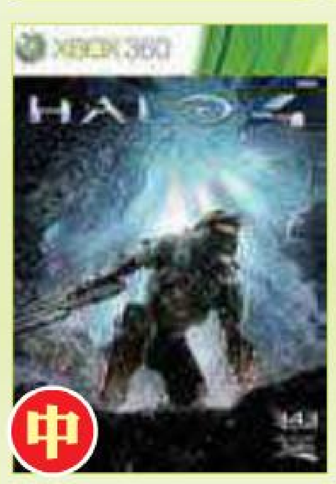
Microsoft　动作



游戏很好地将体感操作和《星球大战》结合起来，玩家将亲身体验到操纵龙戈兽、银河热舞赛、极速飞梭赛等多种SW元素，当然还有最激动人心的光剑对决!

光环4

Microsoft　主视角射击



X360平台的看家大作，游戏以出色的素质征服了玩家。在游戏中士官长将遇到先行者势力，新的武器，新的敌人以及更加耐玩的网络模式。

哈利波特Kinect

Warner Bro.　动作



你将化身为霍格华兹的魔法学员，和哈利波特展开所有冒险。游戏内容集8部作品之大成，诸多经典场面可亲身体验。游戏还收录了丰富的合作项目。

极限竞速 地平线

Microsoft　竞速



本作虽然是著名拟真赛车系列新作，但并不强调真实的驾驶感觉，而是以自由驾驶和探索为主，并制作出高还原度的科罗拉多州地图，让玩家可以尽情驾车飞驰。

龙珠Kinect

NBGI　动作



让玩家化身为Z战士，亲身体验使用龟波冲击、气圆斩等必杀技的快感。游戏系统沿袭传统《龙珠》游戏，虽然改为第一人称视角，但依然攻防有序，火爆异常。

耐克+Kinect健身教练

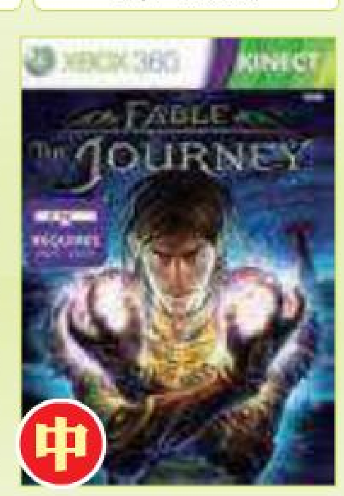
Microsoft　体育



由微软联手耐克打造的有史以来最专业的体感健身游戏。游戏将从专业角度为玩家制定即时反应的动态健身计划，并可通过手机、X360和网络来追踪个人信息。

神鬼寓言 旅程

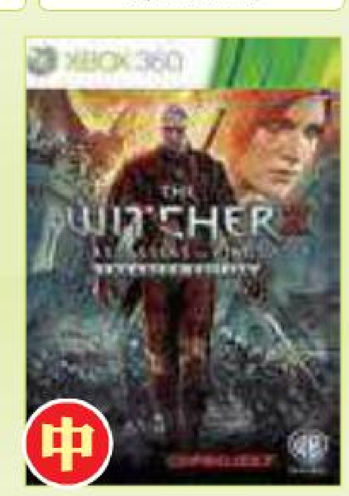
Microsoft　角色扮演



按照传统大作来开发的体感大作，游戏分为驾驶马车和魔法战斗两部分，拥有丰富的可玩要素。诸多系列经典要素均在游戏中重现，通关后还有爽快的街机模式。

巫师2 王国刺客 加强版

NBGI　角色扮演



玩家要扮演一名狩魔猎人，为洗刷自己污名而战。游戏的分支任务众多，主线流程会因玩家阵营选择的不同而产生巨大变化，影响结局的分歧点比比皆是。

舞蹈中心3

Microsoft　音乐

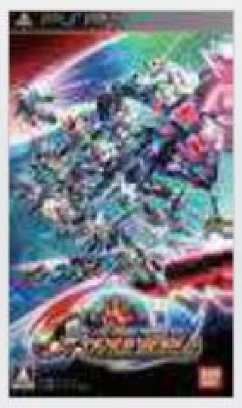


画面更精致、音乐更动听、体感辨识度更高等都是本作的亮点。共有140首以上的歌曲供舞者们选择，允许8人同时跳舞的多人派队模式是本作的新要素之一。

PSP

SD高达G世纪超世界

NBGI | 策略



系列最新作切合时令地加入了《AGE》、《独角兽》新剧场等作品的新机体，采用全新的双故事模式展开流程。近900种机体和500余名角色的登场令高达迷大呼过瘾，游戏的系统更加成熟，界面也进行了优化。

超级弹丸论破2 再见绝望学园

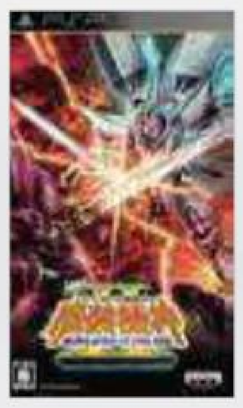
Spike Chunsoft | 文字冒险



舞台从初代的学园来到了南国小岛，16名新生们一入学就要参加内容为自相残杀的修学旅行。游戏的剧情十分优秀，写作"辩论"读作"战斗"的审判推理过程富有动作性。流程节奏良好，探索和小游戏极具代入感。

魔装机神Ⅱ 邪神启示录

NBGI | 策略角色扮演



《魔装机神》的正统续作，安藤正树作为国际组织的一员投身新的战斗。虽然属于《机战》外传，但玩法更偏向传统战棋，属性相克、方向和高低差等设定都一应保留，策略性和画面均十分出色。

第2次超级机器人大战Z 再世篇

NBGI | 策略角色扮演



《破界篇》时隔一年之后的续作，作为完结篇，其剧情饱满度和关卡数量方面都进化不少，前作中进行了一半的原作进度也终于给了完整交待。本作的SR条件形式更为多样，难度也比前作有所上升。

光明之刃

SEGA | 角色扮演



Tony系的《光明》角色齐聚，一同演绎光明之力驱散黑暗、灵魂之诗拯救世界的壮烈史诗。游戏画面华丽，音乐动听，借鉴《战场的女武神》的战斗系统更具策略性，部位破坏等新要素也有一定可玩性。

黑豹2 如龙 阿修罗篇

SEGA | 动作冒险



右京龙也去美国拳坛历练一年后再度回到神室町，游戏的舞台分为东京和大阪两个场景，关东和关西的武装势力再次在政治阴谋下激斗。游戏的各种收集和挑战要素依然丰富，格斗流派也进一步得到细化。

灵魂驱动者

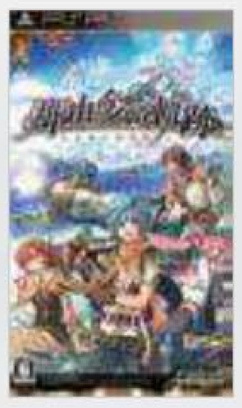
Image Epoch | 角色扮演



以反抗神机教会的启魂者组织的视点来表现剧情，主人公法雷鲁一行将借助魂之力与强大的教会进行抗争。强调角色魅力的本作在技能系统上独树一帜，正、外两篇的流程紧凑，虽耐玩度有待提升但节奏感非常好。

那由多的轨迹

Falcom | 角色扮演



"《轨迹》系列"最新作，继承以往的世界观展现出逐步拓展的冒险世界。游戏系统更近似于《双星物语》，关卡设计得十分巧妙，场景虽然不多，但关卡结构会随着季节发生变化的设定非常有趣。

数码宝贝世界 数字化

NBGI | 角色扮演



《数码宝贝》15周年纪念作，游戏的分支任务非常丰富，收集和养成数码宝贝很养时间，原作迷不容错过。数码宝贝的死亡系统是一把双刃剑，既能刺激玩家收集各进化链的欲望，也有一点虐心。

纸箱战机W

Level-5 | 角色扮演



登陆PSP、PSV双平台的系列正统续作，收录更多机体，战斗爽快度进一步提升。走迷宫的多种遇敌方式、排位战等新要素都是优于前作的地方，剧情中穿插大量动画，追加了丰富的攻击模式值得赞许。

PSV

DJMAX旋风 曲调

Cyberfront | 音乐



人气音乐游戏《DJ Max》最新作，玩家要跟随酷炫的曲目节拍按键，体验与音乐融为一体的DJ乐趣。本作借助PSV的触控操作充分地还原了街机感觉，演奏系统新颖别致，曲目风格遍及日本、北美、欧洲等世界范围。

初音未来 女歌手计划f

SEGA | 音乐



人气音乐游戏系列最新作，高品质的建模、精心设计的舞蹈和华丽的舞台效果带给玩家华丽的视觉享受。曲目方面完全采用了新歌，并针对PSV的机能加入触控操作。DIVA房间和AR摄影让初音与玩家产生互动。

机动战士高达 SEED BATTLE DESTINY

NBGI | 动作



"《高达战争》系列"初次登陆PSV平台，玩家可以在联合、扎夫特等势力中选择其一，加入各个知名战场，完成各式任务。机体的细节非常丰富，引入COST值概念后令性能不高的机体也有了自己的发挥空间。

街头霸王对铁拳

Capcom | 格斗



精选两大人气FTG的角色同台共斗，保留了《街霸》的画面风格和优秀的打击感。。游戏采用了2对2的组队战系统，两名角色间能够打出华丽的攻击连携。本作采用了最新更新版本，角色间的平衡性有了一定的加强。

女神异闻录 Persona 4 黄金版

Atlus | 角色扮演



漂亮的场景和人物完全体现了PSV的机能，音乐动听，Persona收集、任务完成和多结局多周目的设定极具耐玩度。游戏在原作基础上追加的新角色、新剧情和新Persona，配合各种休闲小游戏，更加丰富了原作内容。

圣洁传说R

NBGI | 角色扮演



NDS平台同名作品的"良心"强化版，觉醒了前世记忆的少年少女踏上寻找自我之旅，以悲喜交织的剧情再次给玩家带来感动。角色培养和战斗系统均大幅度进化，愤怒状态和防御反击的设定让战斗更为出彩。

仙境传说 奥德赛

GungHo | 动作



以经典网游《RO》衍生出的狩猎类动作游戏，各职业的动作对原作有着忠实的还原。本作讲述人类与巨人的存亡之战，画面优秀，战斗爽快，支持最多4人联机协力。怪兽卡片系统有着良好的育成自由度。

小小大星球PSV

SCE | 动作



人物造型可爱，机关独具匠心，强大的关卡自创功能依然保留。麻布仔要在机关遍地的平台型关卡中腾跃攀援，并依靠PSV的特殊机能完成解谜。故事模式流程虽不长，但道具收集和无伤通关等要素都令游戏相当耐玩。

伊苏 塞尔塞塔树海

Falcom | 动作角色扮演



亚特鲁在前往树海时失去了记忆，进而在朋友们的帮助下再次踏入树海，找回记忆并探求树海之谜。三人战斗系统提升了游戏的爽快度，新加入的Flash Guard、Flash Move等动作让战术性得到了深化。

重力异想世界

SCEH | 动作冒险



少女与黑猫在蒸汽朋克风格的虚构世界展开冒险，随时改变重力方向令看似平平无奇的关卡变化多端，全流程紧凑且毫无重复感。法式漫画的剧情表现方式极富个性，数量众多的支线任务进一步丰富了游戏的世界观。

3DS

火焰之纹章 觉醒

Nintendo | 策略角色扮演



系列在掌机平台久违的原创新作，大胆地引入了双人协力系统，令原本的支援效果更加丰富，同时也以四种难度的选择满足了新老玩家。官方提供了丰富的DLC下载，玩家可操控历代角色，并在全新的战场地图上征战。

跨界计划

NBGI | 策略角色扮演



本作的魅力点自然是NBGI、Capcom和SEGA三大软件商旗下的众多人气角色，采用与《无限边境》系列"相似的战斗系统，玩家可让自己喜欢的角色组队，手动输入指令对敌人展开华丽的连续攻击。

生化危机 启示录

Capcom | 动作冒险



回归系列原点的一作，恐怖气氛和剧情均打造得非常优秀。流程以章节为单位推进，众多向系列以往作品致敬的设定和谜题很容易唤起老玩家的好感。支持Wi-Fi远程联机的突袭模式非常刺激，育成要素也丰富耐玩。

王国之心3D

Square Enix | 角色扮演



加入大量收集要素的全新《KH》，美丽梦幻的迪士尼世界大冒险再次展开。玩家可收得各式圣灵类食梦者，让索拉与利库跟它们形成华丽的连携特技或属性强化。利用键刃和场景间的互动也能做出更加复杂的动作。

新·光之神话 帕尔提娜之镜

Nintendo | 动作



融入射击和动作两种要素的大手笔游戏，关卡流程分为空中战、地面战和BOSS战，9大类神器以及下属分支极富收集和研究乐趣。3对3的组队式联机火爆刺激，操作以及特技和神器的选择具有一定竞技性。

新超级马里奥兄弟 2

Nintendo | 动作



"《新马》系列"最新作，游戏拥有超过80个关卡，马里奥大叔以收集金币为主题展开冒险。本作支持联机冒险，双人模式中含有独特的系统和动作。官方为游戏追加的后续DLC也极富挑战性。

勇气原点 飞翔妖精

Square Enix | 角色扮演



《光之四战士》的精神续作，音乐动听，战斗系统朴素而充满策略性。玩家可使用"勇气"指令透支自己的行动次数，以综合调整敌我的行动顺序。通信功能可直接借用朋友的高等级职业技能，大幅提升交流乐趣。

勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境 3D

Square Enix | 角色扮演



用《DQMJ2》的收集育成系统对初代的复刻作，600多种怪物和自动生成的迷宫提升耐玩性。支持Wi-Fi对战的战斗引入了全新的"连携"和"相杀"系统，而参战怪物从3只增加到4只也对战术安排产生了极大影响。

跃出 动物之森

Nintendo | 模拟育成



两周时间内销量破百万的怪物级软件乐趣依然，玩家要扮演一位新上任的村长对村子里进行各种建设。游戏虽然没有明确的目标，但丰富的素材令建设项目非常自由，多样化的服装进一步丰富了收集要素。

纸片马里奥 贴纸之星

Nintendo | 角色扮演



《纸马》最新作，马里奥为了寻找狂欢节上纷失的皇家贴纸再次踏上冒险。游戏的核心在于贴纸的收集和制作，收集到的贴纸可在战斗里发挥各种作用。发动平面变幻可让纸片风格的场景2D化，对应的解谜极为有趣。



■任天堂乐园

投选票，赢大奖，中国玩家年度盛事邀您亲临其中！

TV GAME大赏

2012年度最佳游戏中国玩家评选活动

主办方：游戏机实用技术杂志社　|　主办媒体：游戏机实用技术　掌机王SP　UCG.CN

年关将至，盛事起航，游界大奖，诚邀共赏。不知不觉，TV GAME游戏大赏就已经快要迎来六岁生日，在众多玩家和读者们的关注和参与下，这项活动仍然茁壮地成长着，期待着玩家用为自己心仪游戏所作的投票来滋养，并将结出的累累果实作为活动礼物回赠玩家们手中。

沿袭以往，本次评选分为“玩家评选部分”和“媒体评选部分”两大部分，只要按照我们所颁布的活动流程和参与方式进行投票，就可以保证选票的有效性，并得到赢取大奖的机会。投票结果与中奖资格和得奖几率无关，玩家可以尽情选择自己所喜爱的游戏，而且无论采取网络投票还是回函表投票均有参加抽奖资格，我们仍将继续提供包括最新的Wii U、PSV和3DS在内的全平台次世代家用机和掌机，还有北通公司提供的大量品质精良的周边作为奖品，等着大家来赢取。

TV GAME游戏大赏2012，继续为您虚位以待！

一　评选范围

本次评选分为PSV、3DS、PSP、X360、PS3以及跨平台六个类别，所有游戏均是2012年1月1日至2012年12月31日之间推出的作品。该候选名单中的所有游戏均由本次活动主办媒体的全体编辑几经斟酌后确定下来，代表2012年电视游戏领域最具影响力的游戏作品，您可以查看总第312期《游戏机实用技术》和总第195期《掌机王SP》阅读候选游戏的介绍。其中，专设的跨平台游戏指跨PS3和X360双平台的作品，此项为20个候选名额，其他类别则均为10个候选。

二　投票方式

1.回函投票

2012年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”选票将随本期杂志，也就是总第312期《游戏机实用技术》和总第195期《掌机王SP》附送，选票上将清晰罗列各个选项的候选游戏提名名单，请您在本选票背面的表格中选出您最喜爱的游戏，在游戏名前的方框内打勾即可。每个类别最多选择三项，请勿多选。选票填写完毕后，请装在信封内邮寄到以下地址，截止时间为2012年12月30日（以当地邮戳时间为准），并在信封正面注明“2012 TV GAME大赏”字样。邮寄地址如下：

收件人：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮编：730000

2.网络投票

通过UCG官方网站ucg.cn开放的网络投票系统进行投票，并且可以实时查看当前投票结果。通过网络投票参与评选将和回函投票一样拥有抽奖资格。

三　评选流程

■总第312期《游戏机实用技术》（2012年12月B）和总第195期《掌机王SP》
2012年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”回函表发放。

■总第315期《游戏机实用技术》（2013年2月A）
2012年度“TV GAME大赏 媒体评选部分”评选结果公布。

■总第316・317期春节合刊《游戏机实用技术》（2013年2月B・3月A）和同期的《掌机王SP》
2012年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”评选结果和中奖名单公布。
届时，您还可以通过UCG官方网站ucg.cn的相关页面来查询评选结果和中奖名单。

四　奖品设置

一等奖 3名　主机豪华套装

任选一套（奖品具体外观以实物为准）



PS3+PS MOVE



X360+Kinect



Wii U+首发大作一款

二等奖 6名　主流机种

任选一台（奖品具体外观以实物为准）



三等奖 200名　北通精美周边

产品列表与参考图片如下，届时随机赠送



北通PSV合金装甲保护壳



北通动力堡垒移动电源



北通潘多拉智能手柄



北通原生铜USB数据线（MICRO版）



北通原生铜USB数据线（MINI版）



北通原生铜苹果数据线



北通源动力便携充电器



北通中国风PSP水晶盒